AMIGA NEWS

AmigaNewsAmigaNewsAmigaNewsAm

ISSN 1164-1746

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

AMISHOW COLOGNE
LES PROCESSEURS DSP
WORKBENCH 2.1 ET
LOCALE LIBRARY

Poliplage - Lisa Balayn

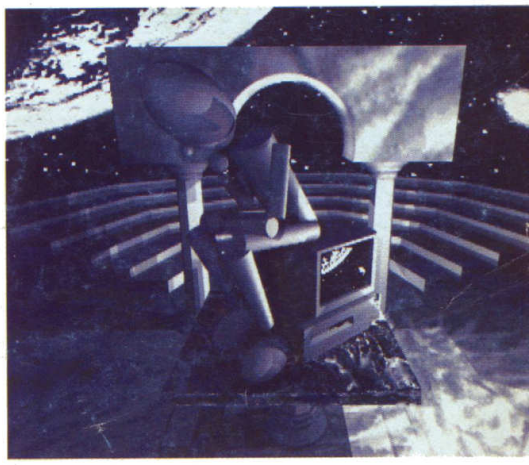
TESTS:

Painter- La 3D se démocratise
Imprimantes Citizen et Star
Imprimante vidéo Mitsubichi CP-50
Lecteur CD Chinon CDS-431
Désentrelaceur ICD

SPECIAL:

Les grands utilisateurs de l'Amiga
Les Librairies

Mercury - Philippe Schmit



Penseur - Eric Fraxinous

M 4584 - 51 - 30,00 F

NOVEMBRE 1992 No. 51
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

COULEURS DE PARADIS SANS LE CAQUETAGE.

Un oiseau rare, la nouvelle série Swift 2 de Citizen. Des imprimantes 24 aiguilles qui non seulement produisent de somptueuses couleurs, mais qui le font dans la plus grande discrétion. Niveau performances, elles impriment graphiques et textes de haute qualité en toute rapidité, avec des polices variables de 8 à 40 points. Quant à leur prix, elles ont même réussi à baisser le ton dans ce domaine. Pour de plus amples informations sur les différents modèles de la nouvelle gamme Swift 2 de Citizen, tapez **3616 OMNI.**

COMPATIBLE AMIGA

2 ANS DE GARANTIE

LA NOUVELLE SERIE SWIFT 2

SILENCIEUSE : 43dB(A) RAPIDE : 240CPS

IMPRESSION COULEUR

POLICES VECTORIELLES

CITIZEN
IMPRIMANTES

TOUJOURS UNE BONNE IDEE

OMNI 3616

OMNILOGIC FRANCE, Service Marketing, 11 rue de Cambrai, Bâtiment 028, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 28 00.

Le noeud du bec est un photomontage.

SOMMAIRE

News	4
Tests Hardware	
Lecteur CD Chinon	24
Imprimante Mitsubishi	26
Imprimante Star LC-24	30
Imprimante Citizen 224	32
Tests Soft	
Painter 3D	20
Kindwords 3	54
TurboPrint 2.0	28
Spécial	
DSP	12
Les grands utilisateurs	43
50 jeux	52
Programation	
Workbench 2.1	16
Les Librairies	48
B-C Fortran 77	58
A-Rexx pour débutant	62
GFA: le pour et le contre	66
Courrier	69
Les petites Annonces	73
Les clubs et l'abonnement	74

Si vous avez des difficultés à trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, (Distri Media, Mr Vernhes, à Toulouse, tél 61.15.15.30, FAX 61.78.30.01) pour connaître les points de vente les plus proches.

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Cédric Beust, Dominique Bonin, Alain Bourgery, Patrick Conconi, Marcel Duruflé, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Pierre Philippe Launay, Xavier Leclercq, Malika, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Gilles Soulet.

Ce journal est 100% édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel Professional Page.

COPYRIGHT ©NewsEdition 1992
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Commodore

Editorial

Notre image d'écran du nouveau mode HAM8 de l'Amiga 4000 qui se trouve sur la page 42 a été capturée et imprimée à l'aide de l'imprimante vidéo CP-50 de Mitsubishi, une machine testée par Jean-Luc Faubert page 26.

Cette image est en quelque sorte historique. Le sujet, des tubes de différentes tailles et couleurs, est un test bien difficile pour une carte graphique, bien plus ardu, par exemple, qu'un visage ou un paysage.

Comme vous pouvez le constater, l'affichage en HAM8, même dans les conditions les plus délicates, n'est pas loin de la qualité de l'image en 24 bits qui se trouve à son côté. Les professionnels de l'image remarqueront les miniscules saignements de couleurs sur les bords des objets, et préfèreront travailler avec une carte 24 bits. Mais pour les utilisateurs grand public ce mode ouvre des perspectives en graphisme et vidéo qui sont (ou plutôt seront bientôt avec la sortie des nouvelles machines de moyenne gamme) disponibles pour la première fois en standard sur une machine familiale.

NOTRE COUVERTURE

Trois des images gagnants du concours Atacom: *Poliplage* par Lisa Balayn, *Mercury* par Philippe Schmit et *Penseurs* par Eric Fraxinous. Voir les pages de news pour les noms de tous les gagnants.

INDEX DES ANNONCEURS

AMIGA DP	5	FUTURO	49
ADEPT	35	INFOLOGS	69
APPLIMATIC	70,72	INOVATRONICS	75
ASOFT	13	JESSICO	25
ATILLA	23	MAGIC CITY	7
BAB MICRO	37,38,39,40	PHASE	11
BUS PLUS	53	PHOENIX	61
CCM	19	POINT IMAGE	61
CIS	41,76	SEREL	8
CITIZEN	2	S2P	27
CLAVIUS	6	SOMEWARE	9
DUCHET	15	TRINOLOGY	57
FBI	51	VOTRE SPECIALISTE	71
FORGEAS	6	VSP	47
FREE DISTRIBUTION	65,69		

Köln '92 : Les 4000 à petit prix !

par Thierry Ardouin et Léon Guilbirds

La querelle entre Commodore et Amishows a eu pour regrettable effet que Commodore ne soit pas représenté sur le Computer Shopper Show à Köln. Le seul gros constructeur présent était Atari qui présentait son nouveau ***Falcon. Maigre consolation pour les Amigaïstes...***

*Cela n'a tout de même pas empêché les visiteurs du salon de pouvoir enfin voir en action l'****Amiga 4000****, présent sur de nombreux stands. En effet, la plupart des éditeurs et fabricants d'extensions n'avaient qu'un seul souci: montrer la compatibilité et les performances de leurs produits sur le dernier né de la gamme Amiga.*

Pour les gens convaincus par cette avalanche de couleurs et de MIPS (Mauvais Indicateur de Performance Système), BBM avait fait venir deux palettes (pas graphiques mais en bois) d'A4000 qu'ils vendaient à 3990 Mark sur leur stand. Vivent les "salons vente".

Bien que il y avait pas mal de stands pour le PC ou l'Atari ST, cela n'a pas empêché Cologne 1992 de rester un salon Amiga; la plupart des stands étaient dédiés à l'Amiga et il y avait même des agents de sécurité qui visitaient les stands et achetaient des extensions Amiga à leurs heures perdues.

En tout, 160 exposants sur plus de 30.000 mètres carrés se sont partagés en quatre domaines : AMIExpo, la partie PC et Atari, la partie Multimédia et Périphériques et enfin Entertainment'92 où les consoles de jeux faisaient la loi.

Nous avons remarqué l'absence complète du CDTV aussi bien à Entertainment'92 qu'à AMIExpo. Il n'y a toujours pas de nouvelles du très attendu "Amiga 1200" Peut-être en sauront nous plus à Francfort pour l'expo "officiel" World of Commodore (26-29 novembre)

La sortie de l'Amiga 4000 a semble-t-il redonné confiance au marché de l'Amiga et tout le monde mise beaucoup sur les possibilités de la nouvelle génération, sans pour autant oublier les A500, A2000 ni même les A1000. La preuve en est l'apparition de nombreux produits destinés aux Amiga 500 et 500 Plus, dont l'arrêt de la production a été annoncé officiellement.

3-STATE

Beaucoup de nouveaux produits sur le stand de 3-State Computertechnik GmbH avec, tout d'abord, CHIP-2MB qui permet d'étendre à 2 Mo la mémoire Chip de votre A500 ou A2000, incluant SuperAgnus pour 299 DM. Viennent ensuite deux cartes Multi-IO, l'une en version 500 et l'autre en version 2000. La version 500 permet à un A500 de disposer de deux sorties série et d'une sortie parallèle en plus alors que la capacité de la version 2000 pour A2000 et A3000 est double, pour des prix respectifs de 349 et 399 DM. L'Amiga n'aura enfin plus de problème pour se communiquer en même temps avec un digitaliseur, une imprimante, un minitel, un autre Amiga, et bien d'autres choses encore. Ces produits sont annoncés pour la fin de l'année. Prévus pour décembre également, des cartes Ethernet pour A500 et A2000/3000, compatibles avec la carte A2065 de Commodore, pour 449 et 499 DM. *(3-State, Recklinghausen, Tel: 19.49.2361.184292, Fax: 184243)*

ACTIVA

A la grande joie des infographistes présents sur le salon, **Activa International** présentait la nouvelle version 2.0 de *Real 3D*, qui ne sera commercialisée qu'au prochain salon World of Commodore à Francfort, en novembre à un prix de DEM 999. Le soft a été entièrement revu et propose un nombre impressionant de nouvelles fonctionnalités, dont voici un bref aperçu: éditeur entièrement paramétrable par l'utilisateur; modeling CSG (Constructive Solid Geometry); opérations booléennes; construction hiérarchique d'objets, surfaces de polygones; import/export au format AutoCad DFX; générateur de paysages et d'arbres; toutes transformations linéaires standard incluses, plus une centaine de déformations irrégulières; support des fontes AGFA CG; 17 routines de mapping (parallele, cylindrique, en spirale, sphérique, réflexion, brillance, fondus de texture, etc...); de nouveaux effets de surface (poussière, brouillard, transparence, images de fond multiples); nouveaux algorithmes d'animation (morphing/keyframing, animations de particules, animations de caractères, magnétisme, effets de reflets lumineux); calcul d'images avec Raytracing, scanline, antialiasing à 9 niveaux, alpha channel, calcul en 24 bits, support de frame buffer 24 bits, support targa 24 bits.

Cette liste n'est pas exhaustive, cette nouvelle version du soft justifiera amplement un test complet dès sa sortie.

Sur le stand Activa on pouvait également admirer la préversion d'un nouveau soft multimédia dans le style de Scala et Amigavision: ***Medialink*** *3*. Destiné principalement aux applications de type présentation interactive avec image et son, Médialink optimise la création de scripts en réduisant leur longueur, avec une lisibilité accrue de ceux-ci. Le timing entre le son et l'image est précis à un dixième de seconde près et supporte les standards MIDI et SMPTE/EBU.

De nouveaux effets de transition entre deux images et l'utilisation de grandes fontes de qualité permettent la création de présentations supérieures à celles réalisables avec Scala ou AmigaVision. Le soft est conçu pour pouvoir aussi fonctionner parfaitement sur des Amiga de base. *(Activa International, Amsterdam, Pays Bas, tél 31-20-6911914, FAX 31-20-6911428)*

BSC

L'éditeur de GigaMem accueillait sur son stand Henri Crohas, directeur général d'Archos, qui présentait les cartes AVidéo 24 et AVidéo 24 Y/C, rebaptisées pour l'occasion ColorMaster 24 et ColorMaster 24 Y/C. Les cartes étaient accompagnées d'une nouvelle version de leur logiciel de dessin dédié dont la vitesse de traitement des images 24 bits est surprenante.

L'Opéra 600, système multimédia à base de carte mère d'Amiga 600 et de carte AVidéo, était également présent ainsi que la carte d'extension mémoire PCM/CIA pour A600, MemoryMaster600, présentée en exclusivité sur le salon (voir photo). *(BSC, MÜnchen, Tel: 19.49.89.3571300, Fax: 13099)*

COMPUTER SYSTEM ASSOCIATES (CSA)

Plusieurs cartes accélératrices chez CSA dont les nouvelles 40/4 Magnum (n'ayez pas peur, Clint Eastwood ne va pas quitter ses deux copains Smith et Wesson pour un Amiga...), Derringer 030 et la Rocket Launcher.

La **40/4 Magnum** est une carte pour A2000 qui devrait multiplier sa vitesse par 400! Elle est disponible en 28 ou 33 Mhz, peut être étendue à 64 Mo de RAM 32 bits et dispose d'un contrôleur SCSI SCSI I/II 32 bits permettant des vitesses de transfert de 10 Mo par seconde. Deux connecteurs SCSI sont disponibles: 50 broches en interne et 25 broches en externe. Il y a également un port série interne haute vitesse relié à un port 9 broches. Prix:-environ 3.000 DM.

La **Derringer 030** est une nouvelle carte accélératrice A500 pour petits budgets. Livrée en standard avec 4 Mo de mémoire 32 bits, cette carte 68030 pour A500 peut se vanter d'être la moins chère disponible actuellement sur le marché: avec un 68030 cadencé à 25 Mhz et 4 Mo de mémoire, elle ne coûte que DEM 995. Le modèle équipé de 8 Mo est proposé à DEM 1250. Le coprocesseur arithmétique 68882 n'est pas livré en standard mais peut être ajouté par la suite. La mémoire maximum va jusqu'à 16 Mo. Un maximum de 32 Mo est prévu dans l'avenir.

Même prix pour le Rocket Launcher qui vient s'enficher sur la carte A2630 de Commodore pour la porter à une fréquence de 50 Mhz et est livrée avec son coprocesseur 68882. Ces petites bombes ne cherchent plus que des distributeurs pour la France. *(CSA, San Diego, CA, Tel: 19.1.619.566-3911, Fax: 566-0581)*

INOVATRONICS

Martin Murray, président d'INOVAtronics et de la toute nouvelle filiale européenne, installée justement à Cologne, nous a présenté outre la dernière version de *Directory Opus* (la 3.41, qui fixe quelques bugs) pour 109 DM, la version 2.0 de *CanDo*. Pour l'instant disponible en versions anglaise et allemande, CanDo 2.0 sera prochainement traduit en français.

La version 2.0 de CanDo apporte un tout nouveau manuel, beaucoup plus complet et explicite mais marque surtout un nouveau pas vers l'intégration des systèmes les plus récents comme l'adaptation aux possibilités spécifiques du Workbench 2.0 ou le support du 68040. Cette nouvelle version est annoncée à 299 DM.

La création de la branche européenne de la société de Dallas devra permettre le support et la traduction dans plusieurs langues européennes des best-sellers de la société et leur meilleure diffusion sur toute l'Europe. *(INOVAtronics, Köln, Tel: 19.49.221.875126, Fax: 8704747. Importateur en France, VSP)*

IRSEESOFT

Les auteurs de *Turbo Print Professional 2.0* nous ont assuré du bel avenir de leur logiciel phare avec la venue pour bientôt de nouveau drivers pour des imprimantes comme la HP PaintJet 300XL ou les Canon CLC10 et BJC 800.

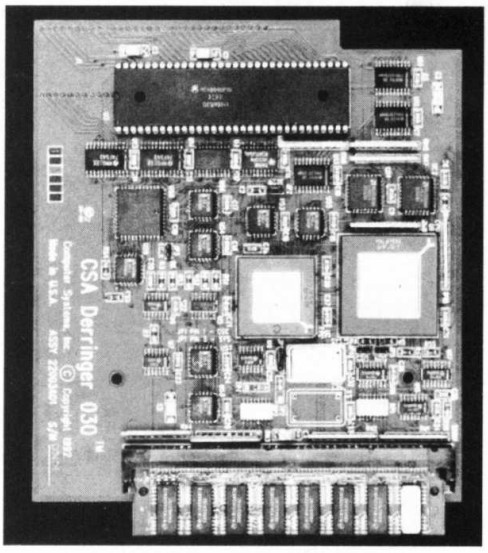
Turbo Print Professional 2.0 est désormais disponible avec une documentation entièrement en français pour 188 DM. *(Ed: voir test dans ce numéro)*. Encore un super logiciel, qui devient pratiquement le complément indispensable à toute imprimante, qui n'a pas encore trouvé d'importateur en France. *(IrseeSoft, Irsee, Tel: 19.49.8341.74327, Fax: 12042)*

MACROSYSTEM

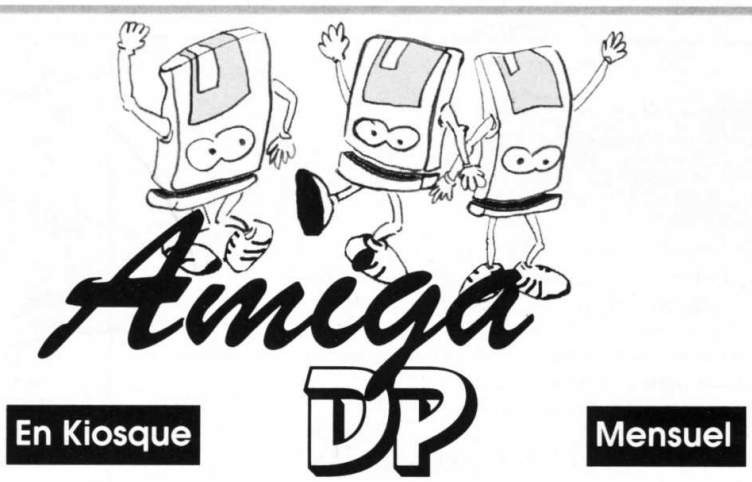
MacroSystem, dont nous avons déjà testé la carte audio Maestro dans le numéro 45 d'Amiga-News, présentait deux nouveaux produits:

Maestro Pro: Cette nouvelle mouture de la carte Zorro II Maestro en fait un outil à vocation professionnelle. Comme pour le modèle précédent, la carte a deux entrées digitales coaxiale et optique, permettant de récupérer les signaux numériques en provenance d'une source CD ou DAT. La nouveauté est que le soft permet maintenant l'enregistrement de ces données directement sur le disque dur, où elles peuvent être éditées ou modifiées en temps réel. Il y a aussi en plus une sortie numérique optique pour enregisrer le résultat obtenu sur un lecteur DAT. La carte Maestro Pro était proposée à un prix de DEM 950.

Retina: Cette carte graphique 24 bit a retenu notre attention par son prix de DEM 540 en configuration de base avec 2Mo de RAM vidéo 0 waitstates. Compatible avec le bus Zorro II, dont elle tire les performances maximum avec une vitesse de transfert maximum de 3.5 Mo par seconde, cette carte propose les résolutions suivantes: 740 x 600 en 24 bit (16,7 millions de couleurs), 50-70 Hz non-entrelacé; 800 x 600 65000 couleurs, 72 Hz non-entrelacé; 1024 x 768 256 couleurs, 72 Hz non-entrelacé; 1280 x 1024 256 couleurs 87 Hz entrelacé, 55 Hz entrelacé. La carte auto-



Derringer de CSA, une carte 68030 pour A500



- Tous les derniers programmes de domaine public
- Liste de collections de DP (CAM, FISH, DPAT, etc)
- Tests de programmes, photos.
- Démos, jeux...
- La parole aux associations
- Les dernières infos Amiga

Abonnement de 12 numéros.....180F ☐
Pour l'étranger (tous pays) .....240F ☐
(Avion).....400F ☐

Oui je m'abonne pour 12 numéros à partir du numéro:_____
Nom:_____
Prénom:_____
Adresse:_____
Code postal:_____**Ville**_____

Découpez et adressez votre bon avec votre règlement au nom de Amiga DP à Editions du Mirail, 33 rue Ste Lucie, 31300 Toulouse

config possède ses propres coprocesseurs graphiques (contrôleur, RAMDAC et générateur de fréquence). Les taux internes de transfert de données peuvent atteindre 10 Mo par seconde dans la mémoire vidéo, la fréquence pixel peut aller jusqu'à 90 Mhz.

Retina est compatible avec les modeles 2000/3000/4000 de la gamme Amiga.

MAINHATTAN DATA

La grande nouveauté présentée par cette petite société allemande est la **Hotbird** pour Amiga 1000 (voir photo). Cette carte permet aux possesseurs d'Amiga 1000 de profiter de l'ECS présent sur le 3000 : 2 Mo de Chip-Ram, ECS Agnus, ECS Denise, Kickstart 1.3 ou 2.x et une horloge. Le modèle présenté n'est encore qu'un prototype monté à la main et la version finalisée qui sera bien sûr plus soignée sera disponible prochainement (6 à 8 semaines). Son prix est de 498 DM sans les chips. On pourra lui adjoindre également une carte contrôleur AT-Bus ainsi qu'une extension mémoire de 2 Mo.

Les autres nouveautés sont l'évolution en série III du contrôleur A-Team AT-Bus avec extension mémoire jusqu'à 8 Mo pour A500 et A2000 pour le même prix de 278 DM sans RAM, et le premier contrôleur SCSI pour CDTV pour lequel aucun prix ni délai n'a été annoncé. *(Mainhattan Data, Neu-Isenburg, Tel: 19.49.6102.52635, Fax: 51525)*

MASOBOSHI

Ce fabricant propose la MasterCard, une carte double contrôleur SCSI/IDE de très bonne qualité puisqu'elle a pris la première place d'un test comparatif en Allemagne. Extensible à 8 Mo, elle vous en coûtera 398 DM.

Son tout nouveau produit est par contre une carte digitaliseur temps réel, la MVD 819, qui pour 398 DM également permet de traiter des images de 4 à 16,7 millions de couleurs avec sauvegarde automatique et au fur et à mesure des images sur le disque dur. La qualité de digitalisation permet de capturer des images très nettement même si les personnages sont en mouvement rapide. *(Masoboshi, Bochum, Tel: 19.49.234.308151, Fax: 30.86.35)*

OMEGA DATENTECHNIK

Cette société présentait en première sa nouvelle carte graphique 24 bit **Rainbow** et le soft *Rainbow Painter Junior*. C'est en fait une nouvelle famille de cartes 24 bits qui se décline en trois configurations:

- **Rainbow II** (DEM 1695)

Bus Zorro II, 24 bit true color, 16,7 millions de couleurs

2Mo de RAM vidéo, 0 wait states, taux de transfert de 3Mo par seconde

Affichage en Pal (50Hz) ou NTSC (60Hz)

Résolution 768 x 576 (PAL) et 768 x 476 (NTSC) en entrelacé ou non-entrelacé.

Connexion aux moniteurs RGB ou Multiscan.

Softs: Rainbow Dia (pour les slide shows) et Rainbow Painter Junior, Library EGS.

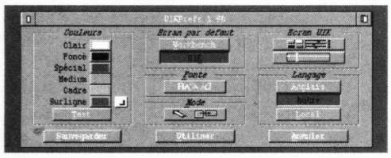
- **Rainbow III** entry (DEM 2295, dispo novembre 92). Bus Zorro III, true color 24 bit 16,7 millions de couleurs. Comme pour Rainbow II mais avec un transfert de 10 Mo par seconde pour la RAM vidéo et un bus vidéo digital de 32 bits. On peut connecter le Genlock Rainbow et le Rainbow Vidéo Mixer.

- **Rainbow III** (DEM 3595, dispo septembre 92). Bus Zorro III, caractéristiques comme pour le modèle III entry avec en plus: Contrôleur vidéo (processeur graphique) avec un bus de 128 bit à une vitesse maximum de 110Mhz; Mémoire vidéo de 4Mo; affichage possible en 15, 16 ou 24 bit; résolutions programmables allant de 320 x 200 jusqu'à 1600 x 1280; double buffering, écrans multiples. Le soft Rainbowplayer, pour les animations, est livré en standard avec Rainbowpainter junior.

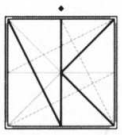
Le **Rainbow Genlock**, disponible à partir de décembre à un prix de DEM 695, permettra la sortie des signaux graphiques de la carte en vidéo (sorties FBAS et Y/C (S-VHS)). C'est un genlock digital, permettant un réglage de la longueur horizontale de l'image et des phases chromatiques.

ROSSMÖLLER

Nous avons découvert sur le stand de cette société des produits très intéressants :



UIK



Offre des objets pour la construction d'interfaces utilisateur de qualité professionnelle, utilisant ARexx, images, sons, musiques, etc... L'aspect visuel par défaut est le "look 3D".

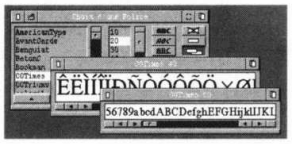
S'ajuste automatiquement sur les choix de l'utilisateur : police, couleurs, modes de sélection, mode d'écran, langue, ...

Utilisable avec tout compilateur C, Pascal, Assembleur, etc..., compatible

User Interface Kit

avec AmigaDOS™ 1.x, 2.x et 3.0, mêmes aspects et mêmesfonctionnalités.

Seule une connaissance sommaire du système est requise pour faire des interfaces utilisateur sophistiquées.



Rend accessible la programmation orientée objets facile, et permet une programmation du type "jeu de construction" rapide et motivante.

Programmé en assembleur et en C.

Programmation par évènements : UIK prend en charge la boucle de gestion d'évènements. Les applications sont toujours prêtes à recevoir tout évènement, et le programmeur assigne des fonctions aux objets DYNAMIQUEMENT et relatives à des évènements spécifiques.

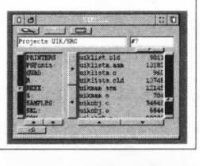
Pour TOUT programmeur professionnel ou débutant

Gestion de 2 langues sous 1.x et 2.04, et davantage sous 2.1 et 3.0, utilisation automatique de locale.library.

L'ensemble de développement UIK 550 F TTC

Addressez votre commande à

Jean-Michel Forgeas
4 rue du Général Leclerc
95210 Saint Gratien, France

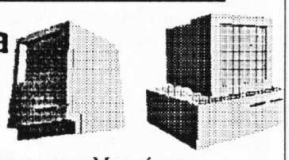


CLAVIUS

19 rue Houdon
75018 PARIS

☎ (1) 42 62 90 19 Fax: (1) 42 62 95 85

et votre Amiga est un Mac!



Carte interne pour Amiga 2000/3000 avec:

- Deux prises miniDin8 RS422identiques à celles existant sur tout Mac récent.
-Compatible LocalTalk et boitiers interface PhoneNet pour accéder au réseau AppleTalk et à l'impression directe sur LaserWriter Apple entre autres.
-Interface MIDI possible ouvrant les portes aux meilleurs logiciels professionnels musicaux.

Lecture, formatage et écriture Mac 800K et 1,44Mo directes sur le lecteur interne de l'Amiga , sans transfert. Lecteur Mac externe toujours reconnu.

L'AMaxII et II+ partagent les mêmes caractétistiques de la version 2.5 .1du soft :

Compatibilité Système 7, accès aux partitions AmigaDOS, affichage en scrolling virtuel jusqu'à 2048*2048 pixels, amélioration considérable des préférences "Startup ", "Hard Disk/SCSI", et "Memory". Emulation complète en clavier étendu Apple, indispensable en émulation PC("Soft PC") sous Mac! Emulation de l'Apple SuperDrive pour supporter les disquettes 720Ket 1.44Mo avec Apple File Exchange et l'émulateur "Soft PC".

Le soft AMax 2.5.3 est dispo pour les possesseurs des versions précédentes.

AMaxII Plus : 3390 F
AMaxII avec lecteur floppy externe Mac pour tout Amiga: 2590 F

ICD en France? C'est officiellement CLAVIUS

AdIDE : Interface disque dur ATBus interne hautes performances pour A500 1390 F
AdIDE : Idem sans shuffle board, tous Amigas confondus 990 F
AdSPEED : Carte accélératrice à 14,7Mhz et mémoire cache32K 1590 F
AdSPEED / IDE : idem + accélération à 14,7Mhz et mémoire cache 32K 2490 F
FlickerFreeVideo :*Promo!* 1990 F ✻ *KickBack Switcher 1.3/2.0:* 250 F

Génial!

JetColor: passage en 16millions de couleurs de tte imprimante jet d'encre N&B! Il vous faut posséder n'importe quelle imprimante jet d'encre, tout logiciel capable de générer la séparation des couleurs à l'impression et trois cartouches d'encre vides

Le kit prêt à l'emploi:**590 fr.** Avec trois cartouches vides: **990 fr**

Expéditions possibles sur simple appel

La carte Centaur et des systèmes de Backup Vidéo.

La carte Centaur, pour A500 et bientôt pour A2000, offre pour 399 DM : une extension mémoire jusqu'à 8 Mo par pas de 2 (mémoire ZIP), un socle pour une ROM Kickstart, la possibilité d'utiliser 512 Ko de Fast-Ram spécialement pour le chargement d'un Kickstart à partir d'une disquette, le choix de booter sur n'importe quel Kickstart, un contrôleur SCSI très rapide (1100 Kb/s en lecture et en écriture avec un disque Quantum LPS120 et un Amiga à 7.14 Mhz), un bus d'extension pour carte accélératrice et un tableau de contrôle composé de 5 leds. Nous espérons pouvoir tester cette carte très prochainement. Elle devrait être disponible à partir de mi-octobre.

M. Pfetten, récent directeur général de Rossmöller nous a également présenté deux systèmes de Backup sur support Vidéo: le VidéoBackupSystem VBS et le VidéoStreamer, disponibles respectivement pour 129 DM et 249 DM. Inutile de vous préciser qu'il est TRES intéressant d'envisager l'utilisation d'un Vidéocassette de TRES bonne qualité afin de s'assurer d'une restitution intacte des données. Le VBS, qui sera prochainement testé dans nos pages, se branche sur les ports série et composite de l'Amiga et envoie les données par le biais de la prise péritel vers le magnétoscope, le tout pouvant être contrôlé sur le moniteur s'il possède une entrée composite. Le VidéoStreamer est une système plus récent et plus perfectionné. Les données sont transcrites et envoyées par le port parallèle vers le magnétoscope d'une seule traite. Le logiciel permet d'effectuer des sauvegardes beaucoup plus rapidement qu'avec des disquettes et sans avoir besoin d'alimenter tout le temps les lecteurs. D'autre part, que le magnétoscope soit équipé d'un compteur en temps réel ou non, le logiciel pourra récupérer n'importe quelle donnée à tout endroit de la bande vidéo. La version Amiga du VidéoStreamer devrait être commercialisée dans quelques semaines.

M. Pfetten nous a confié qu'il était très intéressé par le marché français et qu'il serait heureux d'entrer en contact avec un importateur sérieux. *(Rossmöller, Meckenheim, Tel: 19.49.2225.2061, Fax: 10193)*

UNHD

Cette société qui fabrique des extensions mémoires et des cartes accélératrices pour Amiga a récemment élargi son catalogue avec la carte Turbosystem 68030 pour A500 et A2000 disponible pour 799 DM avec 1 Mo de RAM et pour 999 DM avec 4 Mo. Les cartes 68020 sont 300 DM moins chères.

La surprise vient d'une toute petite carte contrôleur AT-Bus pour A500 et A500 Plus et bientôt pour A2000 qui vient se loger dans le boitier de l'Amiga et qui est conçue spécialement pour être utilisée avec des disques durs de 2,5 pouces et dispose en plus d'une extension mémoire jusqu'à 8 Mo. Cette carte vient s'enficher sur le support du 68000 qu'il faut replacer sur le dessus de la carte. Cette carte sera disponible dès novembre pour le prix record de 99 DM. *(UNHD, Bottrop, Tel: 19.49.2041.20424, Fax: 25736)*

VORTEX

La société A-Soft (éditeur du tableur *Intuicalc*) venait de conclure un contrat de service après-vente pour les cartes émulateur ATonce et Golden Gate sur la France. Grande soeur de la Golden Gate 386SX présentée le mois dernier par Leon Guilbirds, La Golden Gate 486 SLC faisait sa première apparition en public.

Cette carte émulateur pour A2000 et 3000 est équipée d'un 80486 SLC tournant à 25 Mhz, de 2 Mo de RAM extensible à 16 Mo et d'un contrôleur de disque dur IDE. Je ne doute pas que nous vous présenterons cette carte très bientôt dans nos pages, car pour 1.498 DM, c'est un investissement très intéressant.

Un autre produit très utile est le Monitor Master qui permet pour 148 DM de connecter une carte EGA/VGA et le port Vidéo de l'Amiga en même temps au même moniteur VGA ou Multisync. Vous n'avez donc plus besoin de débrancher et rebrancher sans cesse votre moniteur du côté Amiga au côté PC, ou de faire l'acquisition de deux moniteurs, Le moniteur Master permet de basculer d'un source à l'autre sans problème.

(Vortex Computersysteme GmbH, Flein, Tel: 19.49.7131.5972, Fax : 55063)

L'EVENEMENT

Pour la première fois en FRANCE, un vrai guide vidéo

INFORMATIQUE & VIDEO **299 Frs**

Pendant 52 minutes, découvrez l'*AMIGA* , ses logiciels et ses périphériques en situation de production vidéo.

SCALA - Broadcast Titler 2 - GST Gold pro - TVpaint - CALIGARI 2 - Cartes GVP - DPaint IV - Harlequin - Digiview..

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
MAGIC CITY 159 Quai GEORGE V 76600 LE HAVRE

☐ Je désire recevoir la cassette vidéo "INFORMATIQUE & VIDEO" en VHS Secam au prix de 299 Frs (port compris)

NOM.....Prénom.....

Adresse.....VILLE.....Code postal.....

Règlement à l'ordre de : **MAGIC CITY**

☐ Je désire recevoir le catalogue MAGIC CITY INFORMATIQUE
Renseignements au: (16) 35 42 53 63

RESULTATS DES CONCOURS ATACOM'92:

Rappel: 1er prix un bon d'achat de 2000Frs
2ème prix un bon d'achat de 1000Frs
3ème prix un bon d'achat de 500Frs

IMAGES 2D:
- 1er "POLIPLAGE" Mme Lisa BALAYN
- 2ème "FOETUS" François RIMASSON
- 3ème "MERCURY" Philippe SCHMIT

IMAGES 3D:
- 1er "BILLARD" de l'Association PIMAGE de LYON
- 2ème "LES PENSEURS" Eric FRAXINOUS
- 3ème "RENEE" Bruno CIMBALNIK

MUSIQUE:
- 1er "TEARS OF LOVE" Eric BOISSON
- 2ème "FENZY LOVE" Franck AMOROS
- 3ème "BEATIFICATION II" Guillaume ROMERO

ANIMATION:
- 1er "PIEGE" Bruno CIMBALNIK
- 2ème "FRED LE POISSON" David BALAYN
- 3ème "RTBF" Thierry DUBOIS

PROGRAMMATION:
- 1er "SCREEN PAINTER" Jean Pierre PIETON
- 2ème "SHOWDOC" Xavier LECLERCQ
- 3ème "DEVKIT" Jean François BUTKIZWICZ

CONCOURS DEMO: Annulé par manque d'oeuvres remplissant les conditions imposées.

PRIX SPECIAL: Un prix spécial a été attribué à Mr Georges Halvadjian pour son oeuvre "L'Empreinte". Composée d'images 2D, 3D, d'animations et de musique collant au scénario, cette démo raconte une bien belle aventure.

Rendez-vous l'année prochaine pour les concours ATACOM'93!

Toutes ces oeuvres sont disponibles au club ATACOM. Renseignements: ATACOM, Place Alfred Rossel, BP 15, 50130 Octeville. Tel: 33-52-66-97.

UIK - Rectificatif

UIK, le nouveau logiciel de Jean-Michel Forgeas, n'a rien à voir avec un "interface builder" et ne se pilote pas à la souris comme nous l'avons dit le mois dernier. En fait, explique JMF, "c'est une librairie moteur d'objet, un peu comme BOOPSI du 2.0 mais avec plein de trucs autour!" Bon. On verra ça avec le test de Xavier Leclercq le mois prochain. Nos excuses.

STAGES ET COURS AMIGA/VIDEO

Films du Genièvre(46-Souillac), stages passerelles entre la PAO et la Présentation Assisté par Ordinateur (pré AO, ou multi-media) 23-27 novembre. D'autres stages Amiga/vidéo en février, avril et juin. Tél 65-37-00-71

Carré Amelot (17-La Rochelle), Initiation vidéo 6-8 novembre, infographie 16-20 novembre, réalisation/montage vidéo 30 novembre-4 décembre et 7-11 décembre. Tél 46-41-45-62

Ascom Vidéo (06-Nice) cours d'initiation au montage vidéo et à l'infographie, novembre et décembre. Tél 93-13-87-99

COMPOSANTS

- CIA 8520	69.38 F
- DENISE 8362	142.32 F
- DENISE ECS 8373.....	249.06 F
- PAULA 8364	215.85 F
- GARY 5719	84.80 F
- AGNUS 8371	295.32 F
- AGNUS 8372 A	362.92 F
- AGNUS 8372 B	450.70 F
- AGNUS A500 PLUS ..	450.68 F
- KICKSTART 1.3	174.34 F
- KICKSTART 2.0	187.39 F
- ALIM 500/500+/600 ..	456.61 F
- SOURIS AMIGA	207.55 F
- DRIVE CHINON	818.34 F
- CARTE A500 NUE	498.12 F
- CABLE PERITEL	116.23 F
- CABLES MONITEUR	93.10 F

PROMO UPGRADE A500 A2000

COMPRENANT :
- CHANGE KICK MANUEL
- UNE ROM AU CHOIX
- AGNUS ECS 1MO CHIP
- DENISE ECS PRODUCTIVITY

899 FRANCS

PIECES DETACHEES D'ORIGINE COMMODORE

INCONTOURNABLES
PRODUITS ID-ASHCOM

- Extension A500 ...	330 F
- Extension 500 Plus	500 F
- Ext. externe de 2 à 8 MO, avec BUS prolongé, (2MO) ...	2139 F
- Sampler stéréo ...	365 F
- Switch auto. JOY/ SOURIS	169 F
- Change Kickstart avec interrupteur ..	199 F
- Change Kickstart avec inter. ROM au choix, et POSE	590 F
- Drive interne A500	560 F
- MAC II +, avec utilitaires, cartouche de copie de sécurité de vos originaux	359 F

SEREL
REVENDEUR
AGREE
ID-ASHCOM

A M I G A

A600 3290 F
A600 School 3390 F
A600 Starter 3390 F
A600 ADV 3390 F
A600 HD20 4790 F
A690 CDROM 3490 F

PROMOS

MPS1270 1490F
CANON BJ10 2000 F
FUNLAB KAWAI avec interf. MIDI,Synthé, et logiciel 2600 F
A500 2500 F
A500 1.3/2.0 2990 F

S E R E L

173, rue Léon JOUHAUX
Z.I. du PRUNAY
78500 SARTROUVILLE

Pour commandes et dépannages
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

C I S

PRIX EN BAISSE SUR MATERIEL ET LOGICIEL

☎

PROTAR
Montez vous même votre disque dur A500, controleur avec coffret sans disque dur, 1490 F
COMPLET en 20 MO 2800 F

Nombreux autres produits

ACHETEZ SUR PLACE OU PASSEZ VOTRE COMMANDE

Par FAX, sur papier libre, par téléphone ; ajouter 30 F de frais de port et d'emballage ou contre-remboursement, ajouter 77.10 F. Vente directe sur place de 8 heures à 11 heures 30, et de 14 à 16 heures 30. Atelier de DEPANNAGE SOUS GARANTIE, et HORS GARANTIE, mêmes horaires. Les prix indiqués sont TTC.

Someware propose :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Boing ! La souris professionnelle — 590F

LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle devient vite indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau.

Tapis réseau géant (23x28 cm) — ***400F***

Importation exclusive Someware

DICE, le compilateur C de Matt Dillon — 590F

- compilateur C ANSI
- version 2.06.40 (enregistrée) en trois disquettes compressées
- fichiers include et bibliothèques Amiga en version 1.3 **et** 2.0
- documentation en **Français,** un livre de 250 pages
- mise à jour des utilisateurs enregistrés auprès de Matt Dillon — ***290F***

Une exclusivité Someware

UIK — 550F

User Interface Kit de Jean-Michel Forgeas

- simplifie la programmation de l'interface
- look 3D du 1.2 au 3.0
- accessible en asm, C, Pascal, Modula, ...

Comprendre et bien exploiter son Amiga — 250F

- le seul livre en Français sur le Workbench 2.0 !
- 2 disquettes compressées contenant les meilleurs outils compatibles avec le Workbench 2.0

Importation exclusive Someware

Générations de paysages réalistes et fantastiques

Scenary Animator 2.0	***1100F***
Scape Maker	***350F***
Fractal Pro 5.1	***1100F***

Presentation Master — 3100F

L'outil le plus complet de création multi médias

Alladin 4D — 4500F

En avant-première, le plus rapide parmi les grands du 3D

Doctor AMI — 450F

Pour réparer disques durs et disquettes

Les Fish, rien que les Fish, toutes les Fish — 15F

Tous les AmigaLibDisks (1 à 760) en direct de chez Fred Fish. ***15F*** le disque, ***13,50F*** le disque pour 100 et plus. Abonnement sur demande. Et toujours disponible :

Aquarium	***15F***
Catalogue	***15F***

Floptical disk drive

Les problèmes de stockage résolus : des disquettes de 20 Mo dans un lecteur 3 1/2

lecteur interne pour Amiga 2000	***3400F***
lecteur interne pour Amiga 3000	***3400F***
lecteur externe avec alimentation	***4500F***
disquette 3,5 pouces 20 mégas	***200F***
les 5	***950F***

DynaCADD — 8000F

Le monde de la CAO enfin accessible à l'Amiga : applications dans le domaine de la mécanique, de l'électricité, de l'architecture, du génie civil, ... Reconnait les formats DXF 2D/3D, HPGL, DMPL, Calcomp, PostScript, EPS, Ventura, GEM, IFF ILBM.

Carte ethernet pour A2000/3000/4000	***1990FHT***
AS225 (TCP/IP pour Amiga)	***1990FHT***
Amiga Unix Sys V r4 v2.10c unlimited users	***4990FHT***

XWindow System — 3950F

Serveur X11R4 sous AmigaDOS. Fourni avec OpenLook

Motif	***950F***
XToolkit	***2500F***

Développez pour X11R4 avec votre Amiga

XWindow démo	***400F***

Remboursable à l'achat du XWindow System

Importation exclusive Someware

Cartes graphiques DMI resolver

DMI 010A : 1024x768 non entrelacé, 256 couleurs parmi 16 millions	***10350F***
DMI 010B : 1024x1024 non entrelacé, 256 couleurs parmi 16 millions	***13150F***
Drivers Unix pour cartes DMI	***1500F***

Moniteurs couleurs SAMPO

jusqu'à 1024x768 non entrelacé

écran 17 pouces	***7500F***
écran 20 pouces	***10500F***

Vente par correspondance :

Participation aux frais de port : gratuit pour les disquettes (Fish, Aquarium, Catalogue). UIK : 10F seul, gratuit avec une commande d'autres produits. Moniteurs SAMPO : nous consulter. Autres commandes : 20F pour le premier produit + 10F par produit supplémentaire.

Pour tous nos produits : support technique gratuit

Développement de logiciels, étude, implantation, administration de réseaux AmigaOS, Unix, Vax : nous consulter.

Renseignements, commandes et support :

Someware • 1 rue Léo Lagrange • 59212 Wignehies

Téléphone : 27 57 41 05 • Fax : 27 60 60 87

Revendeurs intéressés, contactez-nous

Rencontre avec un Amiga 4000

A peine plus bas que l'Amiga 2000, le 4000 avec son 68040 est devant moi sur le bureau. Curieux, j'ouvre. Facile, seules deux vis à l'arrière (on est bien loin de l'Amiga 1000), une carte mère très propre, uniquement en CMS (composants de surface).

La RAM est entièrement sur cinq connecteurs, dont le premier est réservé à la CHIP RAM, *(2 MO installés, 4 possibles, voire davantage,* ***à tester****...)*. Les barrettes SIMMS sont directement des 1M ou 256K/36, ce qui donne respectivement 1M et 4M de RAM par emplacement. La mémoire est donc en accès direct par le processeur; de même pour les ROMs *(2 x 256K en 16 bits)*.

Pas (encore) de DSP

Déception: il n'y a pas de processeur de signal digital *(DSP - voir article au sujet des DSP)* et le circuit sonore n'a pas été modifié. Mais dans la doc du 4000 (en anglais), il y a un passage parlant du DSP et sa connexion future sur la carte mère.

Le processeur

Une carte fille supporte le processeur 68040 en version non-bridée *(pas de version "économique", merci Commodore)*, qui est surmonté d'un radiateur hérisson des plus impressionnants. Cette carte est encore plus finement travaillée que la carte mère, le tout laissant beaucoup de place dans la machine, y compris un emplacement pour un lecteur de format 5"1/4. Empressé, je referme, connecte le clavier *(tiens un connecteur de type PC!?)*. La souris se branche à gauche! Un gaucher aurait-il conçu la machine? Cela ne gêne en rien. Le reste est classique.

Démarrage

Le menu de sélection du boot a été agrémenté par rapport à l'Amiga 3000: on peut toujours choisir son unité de démarrage, mais il y a maintenant un test des cartes présentes et surtout un choix du mode d'affichage: NTSC ou PAL et Original *(non ECS)*, ECS, ou BEST AVAILABLE (ce dernier étant le mode 260000 couleurs). Après avoir choisi le meilleur, je clique sur OK et le Workbench 3.0 est là. En apparence rien n'a changé, mais le système est en français, l'impression Postscript est maintenant intégrée au système. On peut donc imprimer en langage postscript à partir de n'importe quel logiciel.

Le lecteur interne reconnait les disquettes HD PC *(en PC0:)*, comme sur le WB 2.1 qui sera bientôt disponible pour les Amiga non-équipés du chipset AGA. Tous les modes d'affichage proposés supportent les 256 couleurs, et ce parmi une palette de 16 millions! Le mode DoublePAL remplace efficacement tout flicker-fixer, mais exige un moniteur multisynchro adéquat *(1960 par ex.)*. Pour les oreilles sensibles: je viens juste de remarquer le léger souffle du ventilateur.

Le logiciel de mise en page *Professional Page* de Gold Disk fonctionne actuellement dans sa configuration classique mais avec une vitesse d'exécution et de rafraichissement environ 2.5 fois supérieure.

Les performances

Vous aimez la vitesse? Voici quelques benchmarks: avec le logiciel de test du domaine public AIBB, un calcul en ray-tracing est 6.39 fois plus rapide que sur un 3000/25, et l'affichage pur *(write pixel)* 2.79 fois, de quoi réaliser de belles anims en 260000 couleurs et ce dans n'importe quelle résolution!

En vitesse brute le 68040/25 donne 27555 Drystones soit 3.42 fois plus; seules les cartes accélératrices 68040 cadencées plus vite développent une puissance pure supérieure. La PPS 40 à 28 MHz ne développe que 17000 Drystones avec la librairie PPS de 3K, mais avec la 68040.library du WB 3.0 *(qui pèse 30K)*, la carte PPS passe à 30000 Drystones. Bravo aux développeurs, le système est à la hauteur de la machine.

Pour ceux qui doutent de la vitesse d'un disque dur IDE sur Amiga, voici un petit comparatif:

	A4000/25 IDE 80Mo	A3000/25 SCSI 200Mo
Create files	51	36
Directory Scan	931	363
Delete files	340	208
Seek read	283	271
R/W Speed Kbytes/s		
Buffer 512	R 110 W 22.2	R 102 W 21.8
Buffer 32K	R 390 W 476	R 771 W 480
Buffer 256K	R 585 W 760	R 660 W 760

Ce qui tourne

Tous les programmes que j'ai testés *(Rasterlink, DirectoryOpus, Toolmanager1.5, Volumm-4d 3.0, Aztec3.6, Lattice5.1, PPage2.1, DPaintIV, Quarterback, PowerPacker)...* fonctionnent parfaitement, à part les problèmes dûs aux programmeurs *(Imagine 2.0 oblige à désactiver le copyback de tout 68040, résultat: il tourne 1.7 fois moins vite)*. Art Department Pro gère déjà le nouveau mode 260000 couleurs *(HAM8)*. Tous sont accélérés par les capacités du 4000.

Conclusion

Avec le 4000 nous disposons d'un micro-ordinateur très puissant. Programmeurs il ne vous reste qu'à vous adapter au nouveau système pour que la machine reste la plus intuitive. Elle est idéale pour les fous de vitesse et d'images. D'ailleurs j'y retourne..

Pascal Rielland

NDLR: Nous ferons un test plus approfondi prochainement.

Quelques programmes en cours d'adaptation aux nouveaux modes AA:

- ProPage et ProDraw de GoldDisk.
- La série ADpro, Fred, Morph Plus de ASDG fonctionne déjà.
- PageStream de Soft-Logik (fonctionne en 256 couleurs).
- DeluxePaint IV v4.5 de Electronic Arts' pour cet automne, ainsi que Deluxe Music au début de cet hiver.
- Imagine 2.0 de Impulse (la mise à jour sera gratuite).
- Caligari 24 de Octree accepte les modes AA.
- Digital Création prépare Brillance, un nouveau painter.

PHASE

93 Avenue du Gl Leclerc
Galerie "Le Square"
75014 PARIS

16 rue Jeanne d'Arc
(ouverture mi-novembre)
45000 ORLEANS

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

IMPRIMANTES

STAR LC-200 coul ..... 2 450 F
STAR LC 24-200 C. ..... 3 490 F
CITIZEN 224+KIT COUL ..... 2 490 F
CANON BJ 10 EX ..... 2 290 F
STAR LP4 POST ..... 12950 F
CANON LBP 4+ ..... 7500 F
HP DESKJET 500 ..... 3590 F
HP DESKJET 500 C ..... 4590 F
HP LASERJET II P + ... 6900 F

A2000 :CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325, 1Mo 5690 F
COMBO 340, 4Mo 7990 F
option DISQUE 120Mo +3500 F
68040/28Mhz, 4Mo 15900 F
autres références nous consulter

AMIGA 600
nous consulter

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo, 1Mo ..... 5900 F
A 530 turbo,120Mo,1Mo ..... 9900 F
A 530 turbo,120Mo,4Mo ..... 10900 F
A 530 turbo,215Mo,1Mo ..... 11490 F
A 530 turbo,215Mo,4Mo ..... 12490 F

DISQUES A 2000

GVP 52Mo ..... 3290 F
GVP 120 Mo ..... 4590 F
PROMO: avec kit 2Mo ..... +300 F

SCANNER A MAIN
32 niveaux de gris, 400 dpi
avec doubleur de port //
manuel en français
1290 F

DISQUES A 500

GVP 52Mo ..... 3990 F
GVP 120Mo ..... 4990 F
PROMO: avev kit 2Mo ..... +300 F

CARTE ACCELERATRICE
A530 Turbo120 GVP
68ECO30 à 40 MHz, 1 Mo
Disque dur 120 Mo
9900 F

LOG. DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV ..... 850 F
VOLUMM 4D Jr ..... 450 F
CALIGARI 2 ..... 2990 F
REAL 3D LIGHT ..... 990 F
REAL 3D PRO ..... 2900 F
TV PAINT A VIDEO ..... 2390 F
RASTERLINK ..... 1650 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0 . 1690 F

ECRANS

1084S ..... 2400 F
SONY 1404 multisync ..... 5450 F
NEC 3 FG ..... 5450 F
NEC 4 FG ..... 6900 F
NEC 5 FG ..... 12900 F

GENLOCKS

GST 40a ..... 2250 F
GST 40 a Y/C ..... 2450 F
GOLD ASF ..... 4350 F
GST GOLD SPF ..... 5500 F
GST GOLD PRO ..... 7500 F
VIDEOMASTER ..... 9900 F

STATIC COLUMN A3000
4 Mo 1900F 8 Mo 3500F

LOG. DE TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER ..... 690 F
SCALA VIDEO STUDIO ..... 1900 F
BROADCAST TITLER SHR .... 2900 F
BROADCAST TITLER II ..... 1900 F
BT II FONTPACK 1 ..... 890 F

AMIGA 2000
écran 1085S
GVP 52Mo+2Mo
9990 F

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION ... 1690 F
DIGI TIGER II (francisé) ..... 2490 F
DCTV ..... 4950 F

CITIZEN 224
24 aiguilles couleurs
driver AMIGA
2490 F

CARTES GRAPHIQUES

A VIDEO 24 ..... 3900 F
DCTV ..... 4950 F
SPACE ART VD 2001 ..... 15900 F
GVP VISION 24 ..... 18900 F

AMIGA 4000
nous consulter

MATERIEL DE DEMONSTRATION
prix exceptionnels

LOG. DE P.A.O

PAGE SETTER 2 ..... 690 F
P.P.M LIGHT ..... 1690 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0 .. 2490 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0 ... 1190 F
PRO PAGE 3.0 V.F
+PRO DRAW 3.0 ..... 2950 F

BOUTIQUE OUVERTE DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H-13H/14H30-19H30

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS ..... 490 F
AMI BACK ..... 550 F
LATTICE C 5.1 ..... 1990 F
CAN DO ..... 950 F
DOS TO DOS ..... 440 F
AMOS (Fr) ..... **460 F**
AMOS 3D ..... 350 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0 . 1690 F
DEVPAC ..... 950 F
VISTA PRO 2 ..... 950 F
QUATERBACK TOOLS ..... 650 F

DD AMMOVIBLES

SYQUEST 44Mo interne ..... 3390 F
SYQUEST 44Mo externe ..... 4490 F
SYQUEST 88Mo interne ..... 4590 F
SYQUEST 88Mo externe ..... 5490 F
livrés avec une cartouche

STATION VIDEO
A 2000 + 1085S
GVP 52Mo+2Mo
genlock GST 40 A Y/C
SCALA VIDEO TITLER
13000 F

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0 ..... 450 F
EXCELLENCE 3.0 (Fr) ..... **1250 F**
SUPERBASE IV ..... 2490 F
PROWRITE 3.2
+ DESIGN WORKS ..... 990 F
KINDWORD 2+INFOFILE
+MAXIPLAN PLUS ..... 950 F
PROFESSIONNAL CALC ..... 1990 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
Megachip 2000/500&SFAgnus 1900 F
DKB 2632 (4Mo pour 2630) ... 4200 F
MULTISTART 2 ..... 490 F
MULTISTART 2+ ROM ..... 750 F
CART. 44Mo SYQUEST ..... 650 F
CART. ENCRE DESKJET ..... 150 F
SIMMS 1Mo pour GVP ..... 300 F
EXT.512K+HORLOGE ..... 290 F
SOURIS OPTIQUE ..... 450 F
UPGRADE 2.0 ..... 750 F

DCTV, VISION 24
SCANNER COULEUR
en démonstration
sur rendez-vous

COMPATIBILITE PC

KCS A 500 SANS DOS ..... 1900 F
KCS A 2000 SANS DOS ..... 2450 F
DOS POUR KCS ..... +300 F
VORTEX 386SX/25 ..... 4500 F
AT ONCE PLUS (286/16) ..... 2250 F
CARTE COMMODORE
386SX/20Mhz 4500F
CARTE AT 286 GVP ..... 2290 F

SYQUEST
ENTERNE 88Mo
livré avec une cartouche
5490 F

DISPONIBILITE
DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS.
16-(1)-45 45 73 00

PROMOTION
HP DESKJET 500
COULEURS
4590 F

MUSIQUE

BARS & PIPES ..... 1800 F
DIGITAL SOUND STUDIO ..... 890 F
TECHNO SOUND ..... 450 F
STUDIO 24 ..... 1490 F
SAMPLER MK 2 ..... 460 F
INTERFACE MIDI 2 ..... 390 F

AMIGA 3000
écran 1960
4 Mo supplémentaires
disque 100 Mo
REAL 3D PRO
22400 F

GVP PHONE PAK
carte fax,répondeur
téléphonique
et serveur vocal pour
A 2000/3000
4490 F

NOM / PRENOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL..... VILLE.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE
FRAIS DE PORT :
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 3000 F
40 F pour les logiciels et 60 F pour le matériel

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
11/92	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

DSP

Digital Signal Processor

Processeur de traitement du signal numérique.

La nouvelle génération d'ordinateurs personnels use grandement de petites boîtes noires que l'on appelle les DSP.

• Le NeXT par exemple fait depuis longtemps confiance à son DSP -normal, entre boîtes noires on se comprend- pour ses applications de communication, d'audio-numérique et même de graphisme.

• De son côté, le Falcon d'Atari dispose d'un convertisseur 16 bits couplé à un DSP, de quoi séduire les musiciens, fidèles de la marque.

• Chez Apple enfin, on a longtemps louché vers la solution DSP pour le Quadra et l'histoire ne devrait pas en rester là (à l'origine le petit micro livré avec les Quadra était censé servir, couplé à un DSP, à faire de la reconnaissance vocale).

Et sur Amiga, qu'en est-il?

Longtemps espéré avec le 4000, nous savons maintenant qu'il nous faudra attendre un peu plus longtemps pour jouer aux apprentis sorciers avec l'un de ces fabuleux circuits *(voir l'article du mois dernier sur les projets de Commodore)*. Voici tout de même, en guise de hors-d'oeuvre, quelques caractéristiques générales des DSP et une comparaison entre le ***56001 de Motorola***, véritable 'best seller', et celui qui a bien failli se retrouver dans votre 4000 *(et qui sera peut-être dans la prochaine machine...)*, à savoir le ***3210 d'AT&T***.

Des super puces

Mais au fait, qu'est-ce que cela signifie: DSP? Tout simplement ***Digital Signal Processor***, ou, en français dans le texte: ***processeur de traitement du signal numérique***. Il faut savoir en effet que les microprocesseurs classiques, qu'ils soient ***CISC*** ou ***RISC***, restent inadaptés au traitement du signal. Les DSP permettent de calculer un nombre important d'opérations mathématiques, souvent répétitives, et de traiter des données en temps réel. Ils remplaçent désormais dans de nombreux domaines des solutions analogiques qui n'étaient pas sans problèmes *(vieillissement des composants, nombreux réglages manuels nécessaires etc...)*.

Attention, un DSP ne permet pas de remplacer à lui tout seul un système analogique entier: il faut lui adjoindre des convertisseurs analogiques-numériques et numériques-analogiques pour acquérir et restituer les informations, ainsi que des mémoires rapides. Le coût ou la non disponibilité de tels circuits, associé au fait que les constructeurs de machines ne sont pas tous des spécialistes du traitement du signal -c'est pourquoi **la disponibilité de bibliothèques de programmes pour un DSP est trés importante**, nous en reparlerons plus bas- a longtemps freiné l'évolution des processeurs de traitement du signal.

Architecture interne à bus multiple

Voyons maintenant plus précisément en quoi l'architecture d'un DSP diffère de celle d'un processeur classique et pourquoi le DSP est-il plus apte à faire du traitement de signal. Afin de satisfaire aux impératifs du temps réel, les DSP doivent pouvoir effectuer des transferts en mémoire rapidement, c'est pourquoi ils sont dotés d'une architecture interne à bus multiples, leur permettant d'accèder en parallèle aux mémoires de programme et de données *(architecture de type Harvard)*.

Une architecture à différentes zones mémoires permet par exemple, si l'on dispose de deux espaces X et Y *(i.e. deux RAM distinctes à l'intèrieur du DSP)*, de diviser les données en espaces X et Y correspondant aux coordonnées d'un point dans les applications graphiques et de traitement numérique de l'image, en espaces de données et de coefficients dans les sommes de convolution, en espaces réel et imaginaire dans le cas de l'arithmétique complexe *(transformées de Fourrier, calculs de filtres)* etc...

Un DSP intègre généralement beaucoup d'autres choses, outre la mémoire interne, comme des ports d'entrés-sorties et des ports séries, des contrôleurs DMA, des interruptions vectorisées trés rapides *(jusqu'à deux millions d'interruptions par seconde pour le 3210 d'AT&T)*. La puissance d'un DSP en termes de MIPS est bien evidemment impressionante: jusqu'à ***20 MIPS pour un 56001 de Motorola cadencé à 40 MHz*** par exemple.

Quant à l'aptitude du DSP à faire du traitement du signal, elle provient tout simplement d'instructions et de modes d'adressage spéciaux: par exemple, un DSP comporte généralement une instruction dite de 'multiplication-accumulation' qui s'avère particulièrement utile lors du calcul d'un filtre, ou bien encore un mode d'adressage spécial, appelé ***Bit Reversed Carry***, qui n'est utile pratiquement que lors du calcul d'une transformée de Fourier *(pour 'désembrouiller' les valeurs retournées par la transformée pour les connaisseurs)*. De plus, comme le processeur est appelé à utiliser de nombreuses boucles imbriquées lors du traitement des algorithmes mathématiques, une boucle hardware est souvent câblée. Dernier exemple, les DSP sont capables d'appliquer les lois ***A*** et ***Mu***, utilisées en téléphonie, en synthèse vocale etc..., que ce soit à l'aide d'une table pré-calculée située en ROM comme dans le cas du 56001 de Motorola, où à l'aide d'une fonction dédiée comme avec le 3210 d'AT&T.

Mais pour quoi faire?

A quoi cette débauche de puissance peut-elle bien nous servir? Voici les principaux domaines d'application des DSP (en fait on en trouve désormais partout!) avec quelques exemples concrets:

- télécommunications: messagerie vocale, videophone, réception satellite...
- transmission des données: modems, fax couleurs, cryptage/décryptage...
- audio-numérique: synthétiseurs, effets, compression, filtrage, égalisation, DAT professionnels...
- industrie: contrôle et asservissement de moteurs, robotique, reconnaissance des formes, analyse de vibrations...
- médecine: imagerie médicale, traitement des ultrasons...
- instrumentation: analyseur de spectre, générateur de fonctions de haute qualité...
- militaire: sonars, radars, traitement d'images...
- et bien sûr en informatique personnelle, où les applications sont légions: accélération du calcul mathématique, graphiques 2D et 3D et traitement d'image, audio-numérique, reconnaissance vocale...

Ce ne sont que quelques exemples, car les applications sont aussi nombreuses que variées, du détecteur de radar à la reconnaissance d'empreintes digitales...

Le DSP 56001 de Motorola

Le DSP 56001 s'est rapidement imposé comme le standard de facto en ce qui concerne les applications audio-numériques (ceci est dû en partie au fait qu'il a été le premier processeur de traitement du signal bon marché 24 bits, condition nécessaire pour traiter les données audio sur 16 bits tout en évitant les erreurs de dépassement de capacité *(overflow)* lors des calculs). En plus de le retrouver dans le NeXt et dans le Falcon d'Atari, il est donc possible de le voir à l'oeuvre dans bon nombre de cartes dédiées à l'audio, comme la *Sound Accelerator, l'Audiomedia* etc.. de chez *DigiDesign* pour Mac, la carte direct-to-disk *ADC16* de *SunRize Industries* pour Amiga ou encore certains multi-effets. Mais ne nous méprenons pas, le 56001 est à l'aise dans tous les domaines propres aux DSP. De plus, il dispose de très bons ports d'entrées-sorties, ce qui l'a entre autres fait choisir pour la station musicale de *l'IRCAM* où il joue le rôle d'interface entre des cartes à base de I860 Intel.

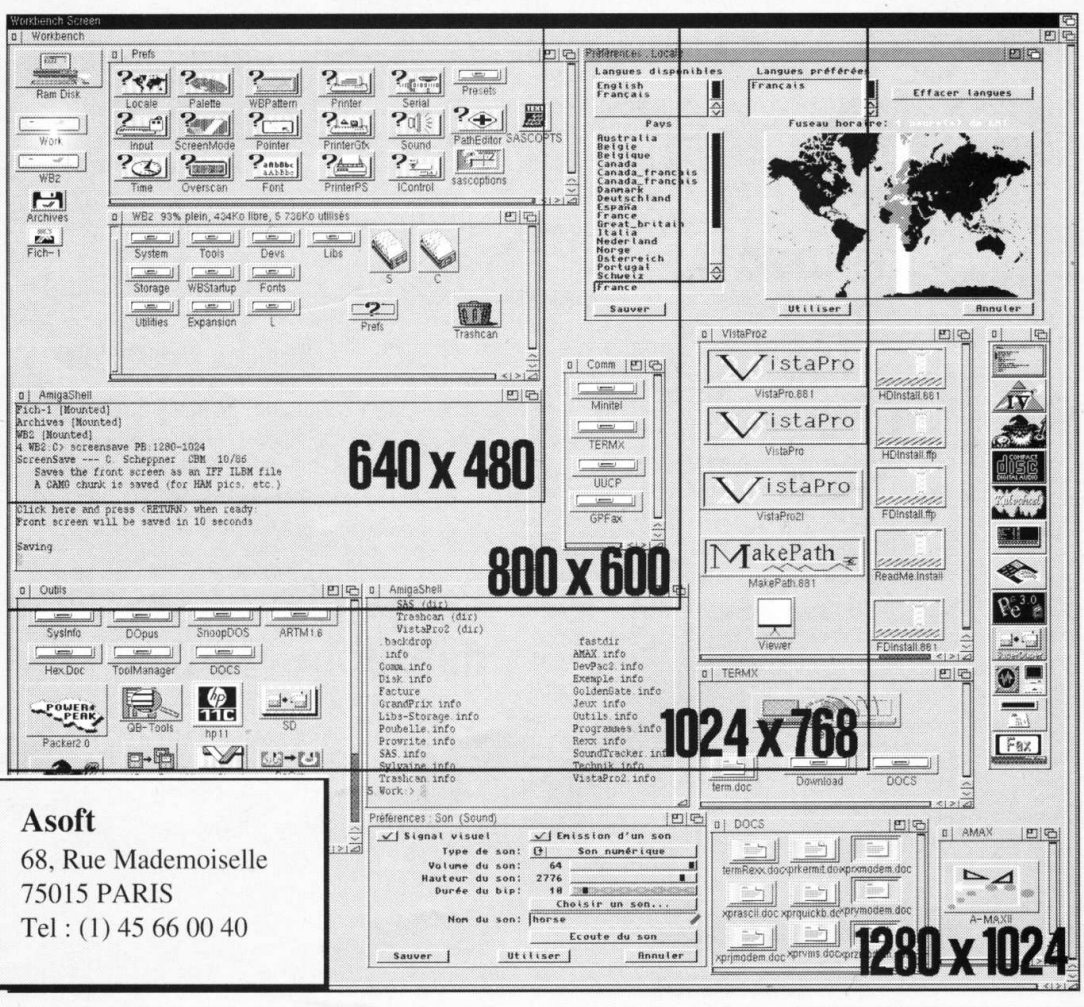
Un des atouts du DSP 56001 est qu'il peut s'interfacer relativement facilement avec les microprocesseurs de la famille 680x0 puisque l'on reste chez le même constructeur. De plus, suite au succès des processeurs de la famille 56000, Motorola a développé une série de circuits orientés 'traitement du signal' et qui peuvent s'interfacer directement avec le 56001: en particulier un convertisseur analogique-numérique, le 56ADC16, et un filtre programmable, le 56200. Plus récemment

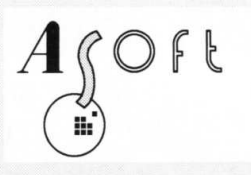
DOMINO 2990 FF TTC

Parce que de belles images sont plus éloquentes que des mots :

Carte Graphique **Domino**, pour offrir à votre Amiga l'espace et les couleurs qu'il mérite.

- Carte Zorro II pour Amiga accéléré avec système 2.x,
- Résolution de 640 x 480 jusqu'à 1280 x 1024,
- Affichage en 32000 couleurs avec TVPaint Jr,
- 1 Mega de RAM sur la carte,
- Compatible avec tous les logiciels de bureatique,
- Drivers spécifiques pour AdPro, VistaPro, Real 3D, Imagine, Calligari,...





Asoft
68, Rue Mademoiselle
75015 PARIS
Tel : (1) 45 66 00 40

sont sortis le 56401, un codeur AES/EBU, et des mémoires SRAM rapides, les MCM 56284 (8k * 24 bits).

Le 56001 en lui-même est un **DSP 24 bits à virgule fixe** qui comporte deux espaces mémoires indépendants, deux unités de calcul des adresses *(acceptant des arithmétiques spéciales telles que le modulo, ou le Bit Reversed Carry)*, et une unité arithmétique et logique contenant deux accumulateurs de 56 bits *(par concaténation de deux registres 24 bits et d'un registre 8bits)*. A cela viennent s'ajouter de nombreuses entrées-sorties: port d'extension, port d'entrées-sorties d'usage général, interface avec un processeur hôte ou un contrôleur DMA, interfaces séries *(SCI et SSI)*. Du point de vue des mémoires, les deux RAM internes ont une capacité de 256 mots de 24 bits chacune, et les deux ROM également *(elles contiennent le programme de lancement, une table détaillée des sinus, et les tables des lois A et Mu)*. L'espace d'adressage externe couvre quant à lui 128K mots de 24 bits pour les données et 64K mots de 24 bits pour les programmes.

Juste pour avoir une idée des performances du 56001 *(et des DSP en général, qui permettent tous ce genre de choses)*, finissons ce paragraphe en examinant la commande suivante:

MAC -X0,YO,A X:(R0)+,X0 Y:(R4)-N4,Y0

Elle opère, dans cet ordre, la multiplication de -X0 par Y0 et l'addition du résultat à l'accumulateur A, le chargement du registre X0 avec la valeur contenue à l'adresse R0 du plan mémoire X et l'incrémentation du pointeur R0, le chargement du registre Y0 avec la valeur contenue à l'adresse R4 du plan mémoire Y et enfin la décrémentation *(de la valeur de N4)* du pointeur R4. Le tout est codé en une seule instruction de 24 bits et éxécuté en un seul cycle horloge *(ce qui correspond à 75ns sur un 56001 cadencé à 27MHz ou 50ns sur un 56001 à 40MHz)*! C'est un bon exemple de la compacité et de l'efficacité du code 56001...

Le DSP 3210 d'AT&T

Le 3210 d'AT&T était le DSP choisi par Commodore pour équiper le 4000 *(c'est raté pour lui, mais peut-être pas pour la prochaine machine...)*. Il est beaucoup moins connu que le 56001 de Motorola mais n'en demeure pas moins plus puissant. Il s'agit en effet d'un **processeur de traitement du signal sur 32 bits et à virgule flottante** *(ce qui n'est jamais une tare lorsqu'on prétend faire des calculs mathématiques)* et qui peut monter jus qu'à **33 Mflops, cadencé à 66,7 MHz**. De ce point de vue, si on devait le comparer à son équivalent chez Motorola, on irait plutôt voir du côté du DSP 96002, qui est lui aussi un DSP à virgule flottante sur 32 bits, que du côté du DSP 56001.

En fait, son gros point faible n'est pas technique: c'est de ne pas être aussi répandu que le 56001, pour lequel nombre de bibliothèques de routines circulent, et qui est facilement interfaçable avec la famille 68000. Le 3210 nécessitera sans doute un investissement intellectuel supérieur de la part des développeurs de software comme de hardware *(et comme il faut bien payer les techniciens pendant qu'ils cherchent, cela peut se ressentir plus ou moins sur le prix des applications)*.

Plus précisément, à quoi ressemble t-il ce 3210?

Comme nous l'avons vu, c'est un processeur 32 bits à virgule flottante *(format IEEE 754)*: l'avantage par rapport à un processeur à virgule fixe est évident. Notons par contre que les 32 bits autorisent une dynamique très importante. Les deux unités principales du DSP -on trouve en plus les mémoires, le gestionnaire de bus, le contrôleur DMA et les périphériques- sont l'unité arithmétique du contrôle (CAU) et l'unité arithmétique des données (DAU). La CAU s'occupe du calcul d'adresses, des opérations de branchement, et des opérations logiques et arithmétiques sur des entiers 16 ou 32 bits. La DAU contient un multiplicateur sur 32 bits, un additionneur sur 40 bits et 4 accumulateurs en virgule flottante sur 40 bits. Le multiplicateur et l'addition neur opèrent en parallèle et peuvent exécuter 12,5 millions d'opérations du type a=b+c*d par seconde. La DAU contient un pipeline à 4 étages. Elle permet aussi de convertir des données de différents types *(entier 16/32 bits, 8bits non signés, lois A et Mu, etc...)*.

La RAM interne du 3210 d'AT&T a une capacité de 2048 mots de 32 bits. Ce DSP dispose, à l'instar du 56001, d'en trées-sorties particulièrement performantes:

- un port 8 bits pour s'interfacer avec d'autres processeurs bien sûr.
- un port série extrêmement rapide (jusqu'à 25Mbits/seconde) permettant d'effectuer des transferts sous contrôle DMA, sans intervention du processeur.

Le 3210 contient également une horloge 32 bits et dispose d'une structure d'inter ruptions vectorisées avec sauvegarde du contexte hardware *(jusqu'à 2 millions d'interruptions par seconde)*.

Et l'Amiga dans tout cela?

Nous venons de survoler rapidement les DSP 56001 de Motorola et 3210 d'AT&T. Lequel pour l'Amiga? L'un est un best-seller désormais bien maîtrisé par les gens qui développent dans ce domaine, l'autre est plus puissant mais moins répandu. Un bon compromis entre les deux serait sans doute le **DSP 96002** de Motorola: compatible sur bien des points avec le 56001 et le reste de la gamme Motorola, il ne dérouterait pas les développeurs de software et de hardware, et, d'une puissance comparable au 3210 d'AT&T, il ne pourrait que combler l'utilisateur final.

Il faut savoir qu'une fois le DSP choisi et monté sur la carte mère, le travail de Commodore ne s'arrête pas là. Il faut, d'une part intégrer le DSP dans le système: **cela se fera sans doute sur Amiga en trois temps:** programmation d'une **'ressource'** pour les accès bas niveau au hardware, d'un **'device'** pour le contrôle des opérations et enfin d'une **'library'**.

D'autre part, il faut fournir des outils de développement appropriés aux développeurs: assembleur, compilateur C, éditeur de lien, optimiseur de code etc... sachant que ce travail, qui est réalisé par le constructeur du processeur pour certaines plateformes de développement ne le sera sans doute pas pour Amiga. Par exemple, dans le cas du 56001, Motorola diffuse des assembleurs pour NeXT, Mac, PC ,SUN 3 et SUN 4 mais pas pour notre machine.

L'homologation

A ces préoccupations purement scientifiques viennent s'ajouter des **problèmes de licence et d'homologation**. Il faut savoir par exemple qu'en France, le fait qu'un DSP puisse émuler un modem, forcerait Commodore à faire homologuer sa machine auprès de *France Télécom*, ce qui aurait des conséquences désastreuses sur le prix de la dite machine.

Précisons enfin que cet article n'est en rien un compte rendu des intentions de Commodore: on sait que le constructeur avait souhaité à un moment intégrer le 3210 d'AT&T dans le 4000: cela ne veut pas dire qu'il le fera dans la prochaine machine, ni dans le cas contraire, qu'il optera pour le 56001. Toujours est-il qu'aucune machine de la nouvelle génération, toutes marques confondues, ne saurait sortir sans DSP, et il nous a semblé intéressant, à Ed: et à moi, de comparer deux des prétendants, sachant que l'un de ces deux là a de fortes chances de se retrouver coincé entre Paula et Lisa (ce qui n'est pas forcément si désagréable) dans le prochain Amiga.

Nicolas Fournel

AMIGA

ATARI STE

CONSOLES

CD ROM

36 16 AZERTY code DUC

IBM PC et

100% compatibles

COMMODORE 64

CDTV

Pour tous vos achats de logiciels, accessoires, interfaces, etc ...

Le serveur est constamment remis à jour !
Les nouveautés sont enregistrées au moment de leur parution.
Nous ne proposons jamais des articles qui n'existent pas encore !
Une fonction de recherche vous fait trouver instantanément un article désiré !
Spécialités de Wargames, jeux de réflexion, etc ...

Rubrique SUPER PROMO avec des prix ridicules !

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !),
Téléphonez (en Français) au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi, de 8h à 19h, ou
écrivez-nous (en Français) pour recevoir un catalogue GRATUIT
AMIGA ou **ATARI STE** ou **COMMODORE 64** ou **PC 100% compatibles**.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur
(S.V.P, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : **énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste**
CONSOLES, **CD ROM** et **CDTV** : pas de catalogue ; Minitel uniquement.

Si vous résidez en dehors de l'Europe, S.V.P joignez 3 coupons-réponse internationaux pour couvrir nos frais d'envoi. Merci.

REVENDEURS SERIEUX : Contactez-nous ! Nous distribuons les produits ROMBO, DATEL, ZYDEC, HI-TEC, ALTERNATIVE, SIREN, NEW DIMENSIONS, etc ...

Spécialité d'envois vers la SUISSE, SCANDINAVIE, DOM-TOM et tout le continent AFRICAIN.

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
Minitel **36 16 AZERTY** code **DUC**

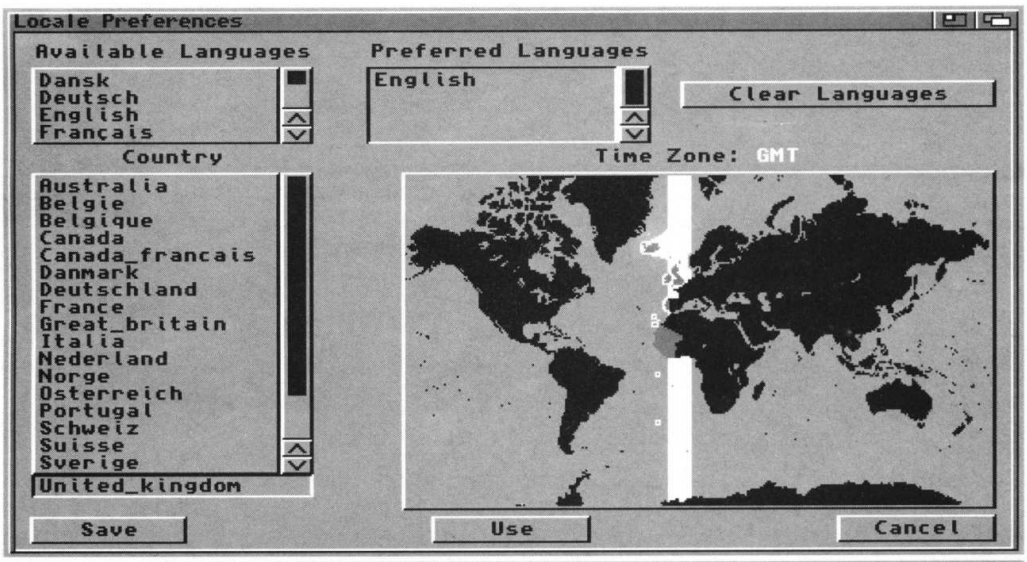
Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD
Si vous possédez une carte de crédit internationale, vous pouvez téléphoner votre commande.
Pour vous servir plus rapidement, certains articles peuvent parfois être expédiés directement par leurs fabricants.

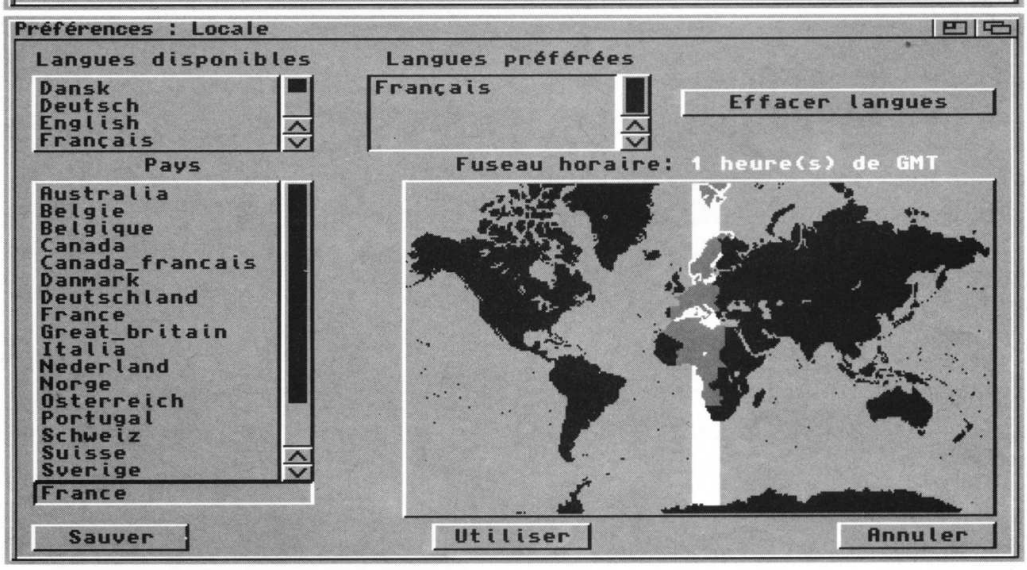
Workbench 2.1 et locale.library

On ne comptait plus les rumeurs à son sujet. Depuis plusieurs mois, les habitués d'Usenet dissertaient sur les nouveautés qu'il apporterait. Et enfin, il est là. Le Workbench 2.1 est arrivé. Il apporte de nombreuses améliorations par rapport au 2.0, notamment un driver Postscript, CrossDos en standard (le lecteur de disquettes IBM) et surtout la "localisation" que je vais vous décrire dans cet article.

De quoi s'agit-il?

Avant tout, c'est une bibliothèque: la *locale.library*. Elle permet de donner une dimension internationale à vos programmes puisque vous pouvez désormais écrire ceux-ci en plusieurs langues avec une facilité déroutante. L'aspect utilisateur étant trivial (si vous mettez la main sur un programme "localisé", il adaptera automatiquement le langage que vous avez choisi dans vos préférences). Je vais particulièrement détailler le côté programmation. Il serait de bon ton désormais si vous avez l'intention d'écrire une application de penser à incorporer la *locale.library*. C'est une surcharge de travail très faible qui donnera à votre application une dimension supplémentaire.





Un programme localisé contient des fichiers auxiliaires qui regroupent toutes les chaînes utilisées dans les différentes langues. L'arborescence couramment utilisée est la suivante:

ProgDir:Catalogs/ **English**/prog.catalog
Français/prog.catalog
Italiano/prog.catalog

Si vous avez défini comme préférence locale le français par exemple, la bibliothèque recherche dans l'ordre les fichiers suivants:

locale:catalogs/<langue>/prog.catalog
progdir:catalog/<langue>/prog.catalog

Si la bibliothèque n'arrive à ouvrir aucun de ces fichiers, la localisation échoue et le programme utilise la langue par défaut.

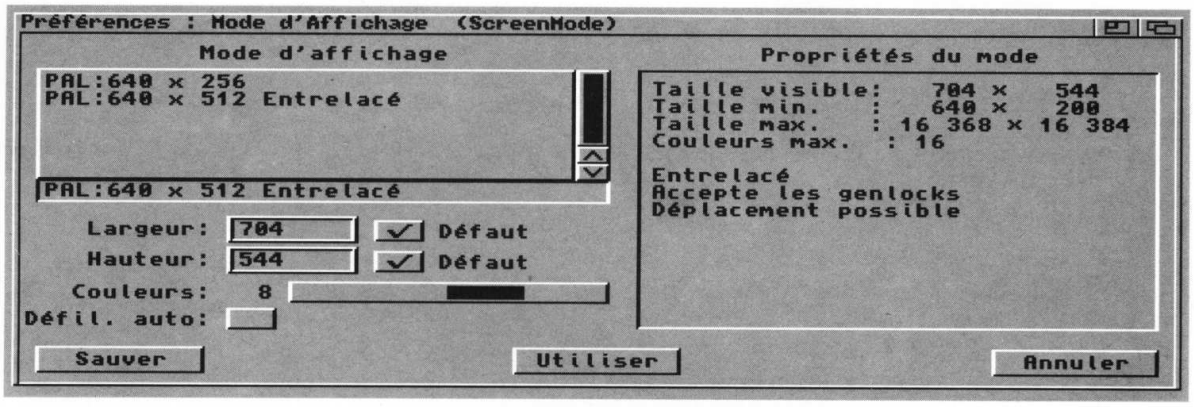
Les contraintes

On n'a rien sans rien. Ecrire une application localisée demande un tout petit peu plus d'efforts que si vous décidiez de faire sans. Adapter un ancien programme à la localisation peut être une tâche pénible mais si vous commencez à écrire avec l'idée en tête, le travail demandé est beaucoup moins astreignant.

Pour être plus précis, l'utilisation de la localisation vous impose d'appeler une fonction chaque fois que vous manipulez une chaîne. Cette fonction fait naturellement partie de la *locale.library* et elle vous retourne automatiquement la phrase traduite en fonction des préférences de l'utilisateur. Il s'agit de la fonction **GetCatalogStr()**.

Mais il ne faut surtout pas oublier les utilisateurs qui se serviront de votre programme sans posséder la *locale.library*. Il serait inadmissible que votre programme refuse de tour-

ner dans ces conditions. Je vous suggère donc d'écrire une fonction comme celle que j'ai appelée **getString()** dans le programme d'exemple et qui vous retournera soit la phrase sélectionnée par la *locale.library* si celle-ci a pu s'initialiser correctement, soit une phrase par défaut dans la négative. Votre application est dans ce cas limitée à une seule langue (l'anglais est naturellement fortement conseillé...).



Initialisation de la bibliothèque

Il faut tout d'abord faire la distinction entre une *locale* et un *catalog*. Une *locale* est une préférence pré-réglée et se trouve dans votre répertoire **sys:Prefs/Presets/ <nom>**. Elle sera sauvée par la préférence **Locale** qui vous présente un panneau de contrôle dans lequel vous définirez votre langue de prédilection, votre décalage horaire et votre ville (voir figure). Une fois ce paramètre réglé, chaque application ouvre son propre *catalog*, qui contient toutes les chaînes qu'elle utilise.

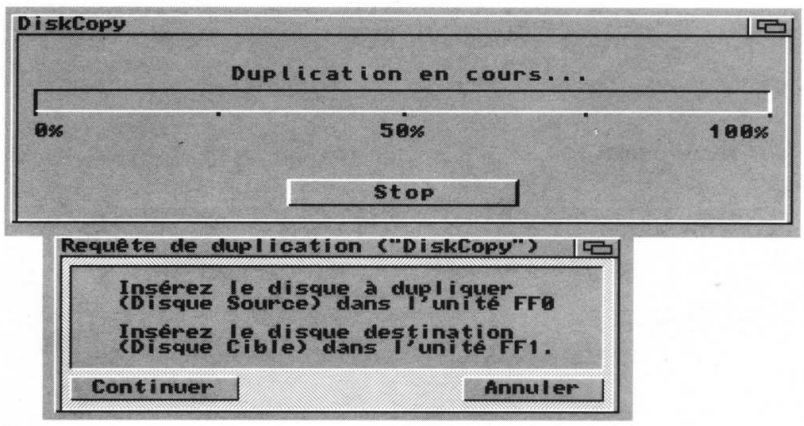
L'initialisation de la bibliothèque se fait donc en deux temps: ouverture de la *locale* puis ouverture du *catalogue* associé à votre application. Naturellement, il faut au prélable avoir ouvert la bibliothèque avec la classique fonction **OpenLibrary()**.

Le code suivant est un exemple d'initialisation:

```
void
openLocale(char *locale)
{
    if ((LocaleBase = OpenLibrary("locale.library", 37L)) == 0) {
        printf("couldn't open locale.library, using default language");
    }
    if ((MyLocale = OpenLocale(locale)) == NULL) {
        printf("couldn't open locale");
    }
    MyCatalog = OpenCatalog(MyLocale, "locale.catalog",
                            OC_BuiltInLanguage, "english",
                            TAG_DONE);
}
```

Remarquez qu'en cas d'échec, le programme n'échoue pas : il se contente de signaler que la *locale* n'a pas pu être ouverte et il fera en sorte de s'en passer par la suite. Si vous passez en paramètre à cette fonction la valeur NULL, elle ouvrira par défaut la locale sélectionnée par l'utilisateur dans ses préférences. Mais rien ne vous empêche d'imposer au programme de s'ouvrir dans un langage précis qui ne soit pas celui des préférences. Ainsi, vous pourriez choisir d'avoir tout votre atelier en anglais (par habitude) et de lancer ce programme en français (le paramètre à passer est alors le nom du fichier sauvegardé dans **SYS:Prefs/Presets**).

Le *tag* passé en paramètre à *OpenCatalog (OC_BuiltInLanguage)* sert à signaler le langage par défaut du programme. Ainsi, si vous demandez à d'ouvrir la locale **english**, la fonction ne fera rien étant donné que ce langage est déjà chargé.



Utilisation pratique

Je vous suggère de faire appel à la fonction suivante pour obtenir une chaîne de la part de la bibliothèque. Cette fonction a le mérite de fonctionner même si la bibliothèque n'a pas pu s'initialiser pour une raison quelconque (pas de *locale.library*, pas de *locale* ou bien *catalogue* non trouvé).

```
char *
getString(int n)
{
    char *result;
    STRPTR s = AppStrings[n].as_Str;
    if (MyCatalog)
        result = GetCatalogStr(MyCatalog, n, s);
    else
        result = s;
    return result;
}
```

Vous passez en paramètre le numéro d'identité de la chaîne recherchée. La fonction met dans la variable *s* la chaîne par défaut (le langage dans lequel le programme est écrit par défaut). Si le catalogue a pu être ouvert, elle retourne la chaîne dans la langue correspondante, sinon elle retourne la chaîne par défaut.

La variable *AppStrings* est déclarée dans un fichier *include* qui est automatiquement généré par l'application permettant de créer les fichiers de langue. Il s'agit du programme **catcomp**.

Le programme CatComp

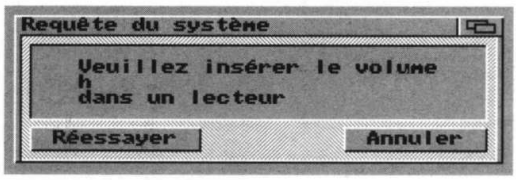
C'est le programme principal qui est utilisé pour générer les fichiers de langue utilisés par vos programmes. Il travaille sur quatre genres de fichiers :

- les fichiers de description (**.cd**), dans lesquels vous donnez des identités à vos chaînes, leur taille maximale et leur valeur par défaut. Il y a un fichier de description par application.
- les fichiers de traduction (**.ct**), dans lesquels vous spécifiez les traductions des chaînes déclarées dans le fichier de description. Il y a un fichier de traduction par langue additionnelle connue par votre programme.
- des fichiers *include* pour le C
- des fichiers *include* pour l'Assembleur

La syntaxe de CatComp est la suivante:
DESCRIPTOR/A,TRANSLATION,CATALOG/K, CTFILE/K,CFILE/K,ASMFILE/K,VB=VERBOSITY/N:

La production d'un fichier **.catalog** (le seul utilisable par la bibliothèque) se fait en plusieurs étapes:

```
description -> traduction   -> .catalog
                            -> include
```



Le fichier include généré vous permet de faire référence aux chaînes utilisées uniquement par un nom symbolique (un **#define**).

Vous pouvez demander au début à CatComp de générer pour vous un fichier de traduction type (c'est-à-dire qu'il laissera des blancs uniquement pour que vous y ajoutiez vos traductions). Par la suite, à mesure que votre application grandira et se verra augmentée de chaînes, vous éditerez directement le fichier de traduction (car si vous le re-génériez, il vous faudrait retaper toutes les traductions entrées jusqu'alors).

Ainsi, la première génération de votre **.catalog** se fera de la façon suivante:

catcomp prog.cd ctfile français.ct

Vous éditez alors **français.ct** car il ne contient aucune traduction. Puis:

catcomp prog.cd français.ct catalog catalogs/français/prog.catalog cfile prog locale_strings.h

Cette commande joint le fichier de description et de traduction en un seul fichier utilisable par la bibliothèque: **prog.catalog**, qui est placé dans le répertoire **français**. Il génère en même temps le fichier *include* nécessaire pour que vous puissiez retirer des chaînes de ce catalogue à partir de votre programme.

Par la suite, quand vous ajoutez des chaînes à votre application, vous n'avez qu'à éditer à la main **prog.cd**, **français.ct** et à reproduire la dernière ligne.

Un exemple de programme localisé

Prenons un exemple simple: nous désirons écrire un programme qui parle anglais par défaut et français en plus. En fonction de l'argument donné (le nom de la *locale*, ici je ne considère que les cas **english** et **français**), celui-ci répondra une phrase dans la langue désirée. Le programme s'appelle **locale**.

Dans un premier temps je définis la chaîne dans le fichier de description. Celui-ci s'appelle **locale.cd**. C'est le fichier de référence. Tous les fichiers de traduction en seront dérivés. Notez que la langue par défaut ("built-in") est l'anglais. Je passe donc dans le répertoire **catalogs/** pour faire les manipulations suivantes.

```
; locale.cd
; C'est la description des chaînes utilisées par le programme.
; Les numéros entre parenthèses sont respectivement le numéro
; (qui doit être incrémenté à chaque chaîne), la taille minimale et
; la taille maximale de la chaîne (et de ses éventuelles traductions).
; Le nom générique (MSG_CHAINE) peut être utilisé directement
; dans le programme C pour peu qu'il ait inclus le fichier .h généré
; par le programme CatComp avec l'option CFILE
MSG_CHAINE (1/1/50)
Hello! This is Locale speaking
;
```

A partir de ce fichier, je génère un fichier de traduction vide. Comme je vais y mettre les phrases françaises, je décide de l'appeler **français.ct**.

catcomp locale.cd ctfile français.ct

Le fichier généré a l'apparence suivante:

```
## version $VER: XX.catalog XX.XX (XX.XX.XX)
## codeset X
## language X
;
MSG_CHAINE
; Hello! This is Locale speaking
;
```

Il ne vous reste plus qu'à remplir les blancs. A l'avenir, vous n'aurez plus à générer ce fichier mais à ajouter les nouvelles chaînes en respectant la syntaxe montrée dans les chaînes précédentes. Notez que **CatComp** vous facilite la tâche au maximum: il laisse une ligne blanche en dessous du nom générique et vous rappelle en commentaires quelle est la phrase à traduire. Notez également que les indications d'identité, longueur minimale et maximale ne sont plus nécessaires.

Après édition, le fichier **français.ct** est le suivant:

Le fichier généré a l'apparence suivante:

```
## version $VER: locale.catalog 01.00 (25.08.92)
## codeset 0
## language F
;
MSG_CHAINE
Salut! C'est Locale qui parle
; Hello! This is Locale speaking
;
```

Dernière étape, génération du catalogue et du fichier d'include:

catcomp locale.ct français.cd catalog catalogs /locale.catalog cfile /locale_strings.h

A ce stade, nous avons l'arborescence suivante:

```
locale/
    rwed 920927 20:56:08  0   Dir catalogs
    rwed 920927 20:40:15  2   942 locale.c
    rwed 920927 20:56:12  2   799 locale_strings.h
locale/catalogs
    rwed 920927 20:56:11  0   Dir français
    rwed 920927 20:56:08  1   154 français.ct
    rwed 920927 20:40:17  1   505 locale.cd

locale/catalogs/français
    rwed 920927 20:56:12  1   156 locale.catalog
```

Reste encore à vous donner le programme **locale.c**:

voir code page de droite ⇨⇨⇨

Reste une dernière étape avant de pouvoir utiliser notre programme: créer les locales. Pour cela, j'appelle le programme **SYS:Prefs/Locale**, je définis quelques paramètres et je les sauvegarde dans **SYS:Prefs/Presets/<nom>.** Je pourrai alors utiliser **<nom>** comme paramètre au programme *locale*. On obtient bien le résultat escompté:

```
1> locale english
Hello! This is Locale speaking
1> locale français
Salut! C'est Locale qui parle
1>
```

Conclusion

Bien sûr, il ne s'agit que d'un exemple. Une application bien programmée devrait essayer d'ouvrir la locale par défaut si on ne lui en impose aucune (alors qu'ici, je sors du programme).

La locale.library possède beaucoup d'autres fonctions destinées à simplifier au maximum les traitements sur les divers alphabets et notations, notamment sur les manipulations de caractères et de dates. Quoi qu'il en soit, vous devriez maintenant avoir une idée très précise sur l'immense progrès apporté par cette bibliothèque. Alors désormais, pensez international!

Cédric Beust

```
/ *
  * locale.c
  */
/ * Démonstration de l'utilisation de la locale.library */
/ * Cédric BEUST, pour Amiga News, 08/92 */

#include <libraries/locale.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/locale_protos.h>

/ * Locale */
#define STRINGARRAY
/ * ceci pour avoir la définition des chaînes... */
#include "locale_strings.h"    /* ... dans ce fichier */

/ * Les variables manipulant les trois entités de la locale */
struct LocaleBase *LocaleBase = NULL;
struct Locale *MyLocale = NULL;
struct Catalog *MyCatalog = NULL;

char *
getString(int n)
/ * Retourne la chaîne d'identité 'n'. Si locale ne s'est pas */
/ * initialisée, retourne la chaîne définie par défaut dans */
/ * locale_strings.h */
{
  char *result;
  STRPTR s = AppStrings[n].as_Str;

  if (MyCatalog)
      result = GetCatalogStr(MyCatalog, n, s);
  else
      result = s;

  return result;
}

void
openLocale(char *locale)
/* Ouverture de la locale.library, de la locale et enfin de */
/* mon catalogue */
{
  if ((LocaleBase = OpenLibrary("locale.library", 37L)) == 0) {
      printf("couldn't open locale.library, using default language");
  }

  if ((MyLocale = OpenLocale(locale)) == 0) {
      printf("couldn't open locale");
  }

  MyCatalog = OpenCatalog(MyLocale, "locale.catalog",
                          OC_BuiltInLanguage, "english",
                          TAG_DONE);
}

int
main(int argc, char **argv)
{
  char *s;
  int i;

  if (argc != 2) {
      printf("Usage: %s <locale_name>%", argv[0]);
      return 5;
  }
  else {
      openLocale(argv[1]);
      puts(getString(MSG_CHAINE));
      return 0;
  }

}
```

GRAPHISME

DELUXE PAINT IV 650.00Frs
ART DEPT PRO 2 .....1590.00Frs
VISTA PRO 2.0 .....690.00Frs
COLORIMAGE 290.00Frs
IMAGE MASTER.....1690.00Frs

BUREAUTIQUE

EXCELLENCE! 2.0 .....990.00Frs
KINDWORDS 590.00Frs
POWER WORKS 890.00Frs
MAXIPLAN 2.0 .....2890.00Frs
INFO FILE 490.00Frs
PROPAGE 3.0 .....2190.00Frs
PRODRAW 3.0.....1290.00Frs
PUBLISHING PARTNER 2190.00Frs
HOME MANAGER 325.00Frs
PPage Pdraw 3.0..... 2790.00Fr

MUSIQUE

DELUXE MUSIC 790.00Frs
BARS & PIPES (Français)...1390.00Frs
BARS & PIPES PRO ..2700.00Frs
MIDI CONNECTOR 495.00Frs
SUPER JAM 1090.00Frs
DSS 815.00Frs
SOUND MASTER 1590.00Frs
MUSIC BOX..... 1290.00Frs

MEMOIRES

4 MO PourA3000 .....2290.00Frs
1 MO Pour A590 .....390.00Frs
2 MO Pour A2058 Dip2 ..650.00Frs
2 MO Pour GVP HCD 690.00Frs
512 K Pour A500 .....390.00Frs
1.5 MO Pour A500 .....990.00Frs
1 MO Pour 500+ ...425.00Frs
1 MO Pour A600...425.00Frs
2MO ou 4MO pour A600 Nous C.

MULTISTART

TOUT MARCHE SUR WB 2.0 (A500, 500+,A2000)
SANS ROM 1.3 .....350.00Frs
AVEC ROM 1.3 .....550.00Frs

MEGACHIP

2MO RAM VIDEO SUR 500 ET 2000
LIVRE AVEC SUPER FATER AGNUS
1990 FRS

PRIX SPECIAUX SUR A600 - A2000 - A3000

3D/IMAGE DE SYNTHESE

SCULPT 4D 3690.00Frs
3D PRO 2190.00Frs
IMAGINE 2.0 .....2190.00Frs
CALLIGARI 2.0 .....2890.00Frs
3D TOOLS.....590.00Frs
3D FONTS 290.00Frs

DEVELOPPEMENT

SAS LATTICE 6.0.....NC
LATTICE C++.....2190.00Frs
AREXX 490.00Frs
AZTEC C 2290.00Frs
AMOS (Français) 450.00Frs
AMOS COMPILER 295.00Frs
AMOS 3D 350.00Frs

UTILITAIRES

AMIBACK 510.00Frs
QUATERBACK 5.0 .....510.00Frs
DOS 2 DOS 350.00Frs
MAC 2 DOS 990.00Frs

HARDWARE

NOUVEAU QUANTUM 85MO SCSI
monté sur:
GVP HCD+.....4290.00Frs
Data Flyer.....3690.00Frs
Protar (pour A500).....3990.00Frs
Syquest 44 et 88 MO Internes ...NC
Tablette Summastkech...4490.00Frs
Lecteurs 3.5 extra plat..... 590.00Frs

FLOPTICAL

LECTEUR DISQUETTES 21 MO
(en interne) 4390.00Frs

DKB2632

Extension de 4 à 112 MO
Pour A2630 ,
Livrée avec 4 MO 4290.00Frs
Extensions pour DKB nous Consulter

PC OU APPLE®

GOLDEN GATE 386 SX 25MHZ 4590.00FRS
AMAX II PLUS AVEC ROMS 4590.00FRS
Lecteur 1.44 pour PC avec cables..... 510.00FRS
Lecteur 1.44 Monté sur support 5.25.. 625.00Frs
Memoire 4MO pour Golden Gate 1890.00Frs
KIT GRAPH AMIGA/PC + SWITCH.... 3880.00Frs
Ecrans Multisynch, SVGA Nous consulter

BON DE COMMANDE

à retourner à : C.C.M 37, rue des Mathurins 75008 Paris

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Règlement à la commande ou en contre remboursement
Règlement par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de valilité : |_|_|_|_|_|

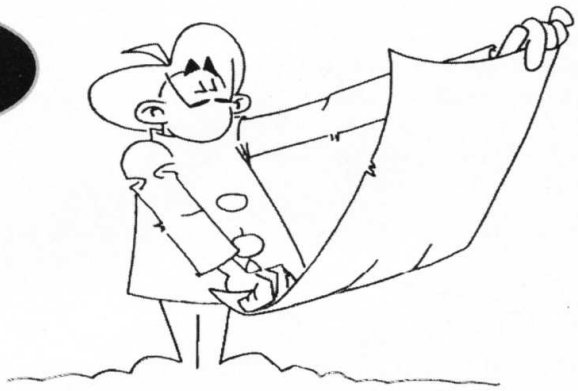
DÉSIGNATION	QTE	MONTANT

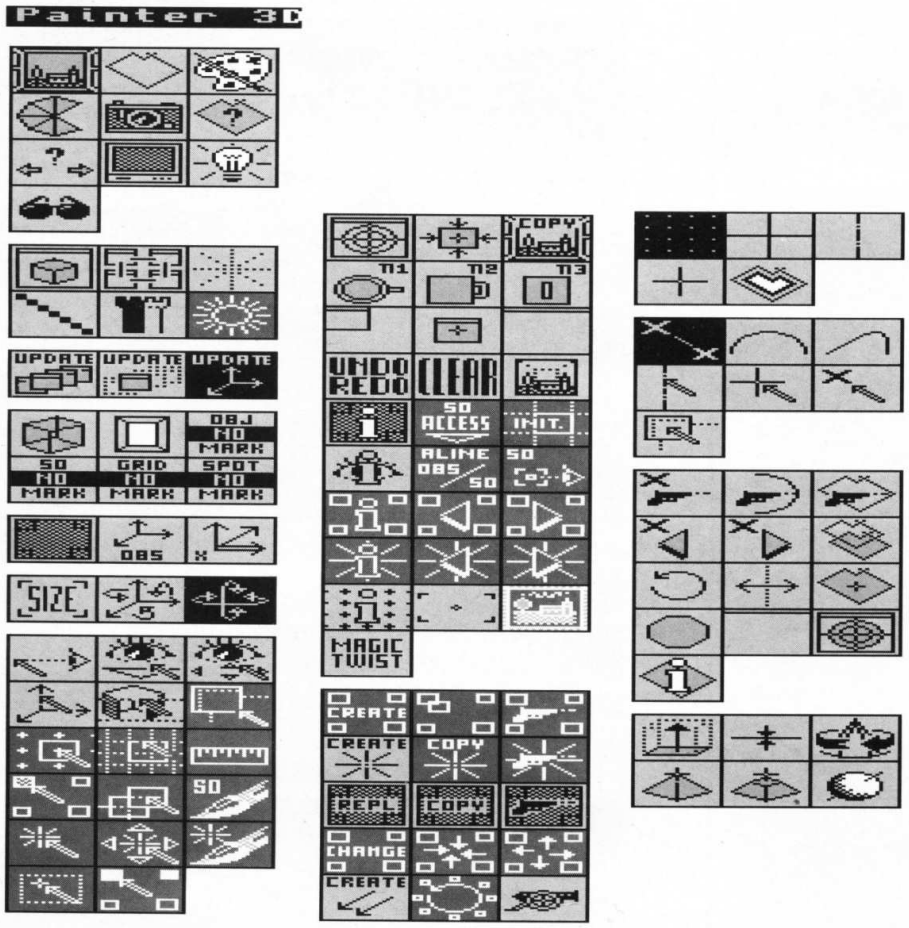
Date
Signature
Frais de port : 60Frs
TOTAL

CONDITIONS DE VENTES : Vente par correspondence uniquement. Vous pouvez passer votre commande par écrit ou par téléphone. Règlement par Chèque, Visa ou contre remboursement.Participation aux frais 60Frs par commande, (70 en CR). Tout retour de marchandise doit faire objet d'un numéro de retour. Tout retour non justifié ou non autorisé donnera lieu à 20% de Frais de Restockage, et donnera lieu à un avoir. Nos pproduits sont garantis et seront remplacés par un même article si necessaire. Cette publicité n'est valable que pour le mois de sa parution.

PAINTER 3D

La 3D se démocratise!





La 3D sur Amiga basse configuration, c'est un peu l'Himalaya pour un cul-de-jatte. En effet, même si des programmes offrent des versions "JUNIOR" ou light (Volumm, Sculpt, Caligari etc...), la quantité de mémoire limite très vite la complexité des images que vous voulez mettre en forme. Rappelez-vous qu'au début de la 3D sur Amiga, le seul programme permettant de créer des scènes complexes était SCULPT 3D et que pour faire plus complexe que des pommes ou des logos simples, il fallait 3MO au minimum. De plus, son prix incitait plus au piratage qu'à l'achat.

Vous qui cherchez à faire de la 3D sans devoir investir des sommes colossales en matériel et en programme, REJOUISSEZ-VOUS... PAINTER 3D vous permet de créer des scènes avec des milliers de vecteurs, et ceci avec 1MO seulement, et pour un prix "FOU". De plus, par rapport à ses concurents, il a un rendu très rapide. Son seul concurent en rapidité de calcul est Draw-4D pro, mais les deux programmes ne sont pas comparables, ni en prix, ni en possibilités.

L'interface

Le concept de base de PAINTER 3D, est le "tout à la souris". Pour réaliser ce but, l'équipe de graphistes a créé un ensemble d'icônes déroulantes verticalement, situées sur le côté de l'écran.

Les icônes sont groupées par thèmes, un peu à la manière d'un menu et celles qui sont accessibles apparaissent en noir et les autres en blanc. Si dans un premier temps, avant le début du travail, peu d'icônes apparaissent, dès qu'une fenêtre est ouverte c'est la pagaille... Elles sont toutes là! Et il faudra une longue habitude pour retrouver du premier coup celles que l'on cherche et ce malgré les groupes à thème. Dans la version française, une carte de référence sera jointe au package pour se repérer plus vite.

Par contre, toutes ces icônes peuvent être appelées par un raccourci clavier, ce qui permet de les supprimer et de travailler "tout au clavier". Dès lors, il est dommage, qu'à l'apparition des requesters, l'on doive aller avec la souris dans chaque champs pour en modifier les valeurs. Cela alourdit le travail, alors qu'un positionnement automatique permettrait effectivement de tout faire au clavier.

Il existe quand même des menus, mais ils ne sont là que pour les accès disque, sauvegarde, chargement etc...

Les fenêtres de travail ne sont pas limitées en nombre, mais pratiquement plus de 6 fenêtres, cela encombre trop l'écran et rends tout travail impossible. Paramétrables en taille à la manière des fenêtres du Workbench, vous pourrez les placer comme il vous plaira. Dans le cas où vous avez plusieurs fenêtres ouvertes simultanément, la répercussion de vos modifications ralentira énormément la machine. Il existe une option retardant la mise à jour des fenêtres non actives à un moment choisi, ce qui vous permet d'accélérer l'affichage. Il faut dire, que ce programme est truffé de trucs et astuces pour permettre à des machines bas de gamme de travailler à des vitesses raisonnables, cette astuce-ci étant l'une d'elles.

Le mode de travail

C'est à ma connaissance, le premier logiciel permettant de travailler et en projection sur les trois plans et dans un espace virtuel. Les concurrents du Painter 3d, offrent un univers virtuel et la possibilité de le substituer par un plan dans un des trois axes ou sur un axe paramétrable. Le Painter 3d lui, vous les offre simultanément.

L'écran de travail est paramétrable lui aussi (décidément, presque tout est paramétrable!) dans toute les résolutions.

Le modeleur du painter 3D

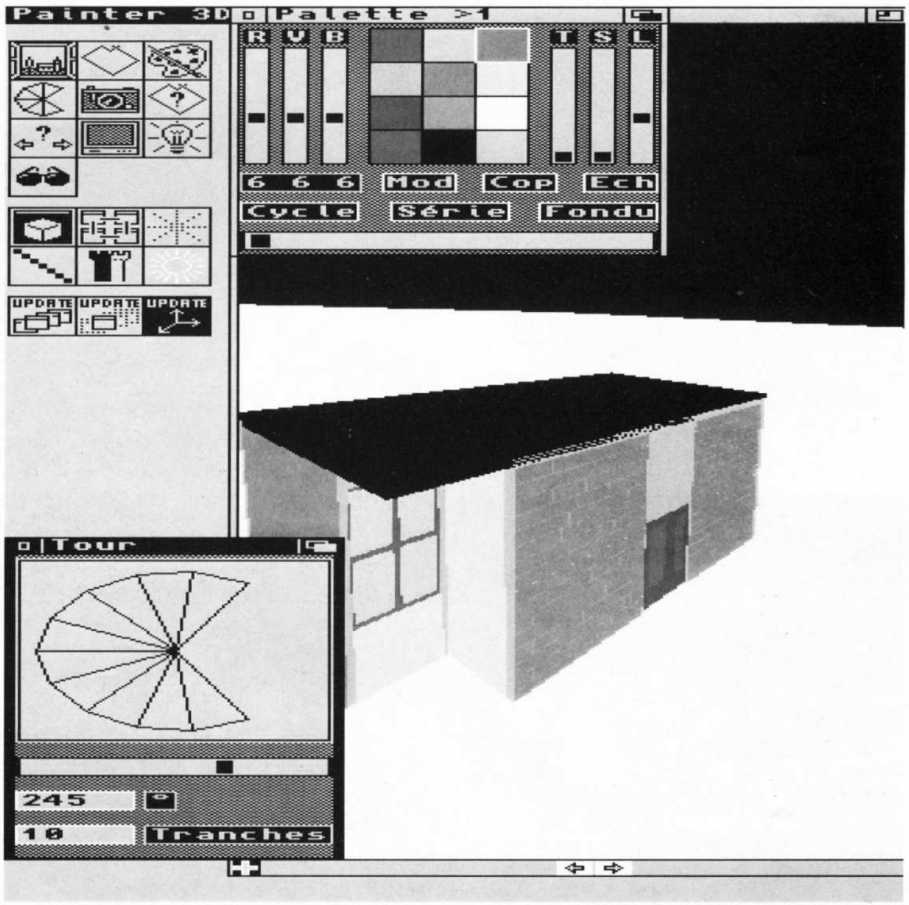
Le Painter 3d est un modeleur volumique. Ce qui en pratique veut dire pas mal de limitations par rapport à un modeleur surfacique. Mais là aussi, des astuces permettent de combler ces désavantages.

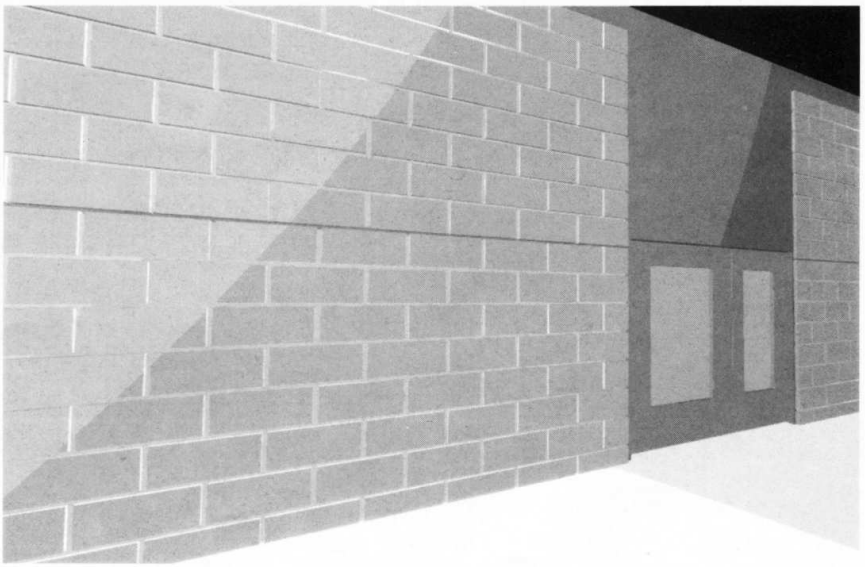
Tout commence par un contour... Dessiner puis extruder ou pivoter, tronquer sur un cône ou sur une pyramide, c'est le principe de base du Painter 3d pour créer un volume. En pratique, c'est presque aussi simple que ce que je viens d'écrire. Presque, pourquoi un "presque"? Car pour une utilisation empirique, ce modeleur est super: des tasses et des bouteilles créées en un tour de main; des tables et des chaises tout aussi rapidement créées et mises en place et pourtant, lorsque vous voulez recréer la réalité vous êtes bien obligé à un moment ou à un autre de sortir votre double mètre. C'est là que ça se gâte. Sans rentrer trop dans les détails, les paramètres des objets sont très dispersés et peuvent être définis soit en mm, cm ou Km avec une unité par défaut en mm. Lors de la création de votre contour, vous travaillerez sans unité et pour obtenir des valeurs exactes il faudra modifier **l'échelle** dans les paramètres du contour et **l'étalon** dans les paramètres de l'objet. De plus, le point d'origine ne peut être défini, et est situé obligatoirement au centre géométrique de l'objet. Tout ceci fait que le positionnement d'un objet par rapport à un autre est très difficile. Bonjour les assemblages complexes et précis... Cette dispersion des paramètres nuit à l'ergonomie du logiciel, mais celui-ci n'est pas un programme de CAO.

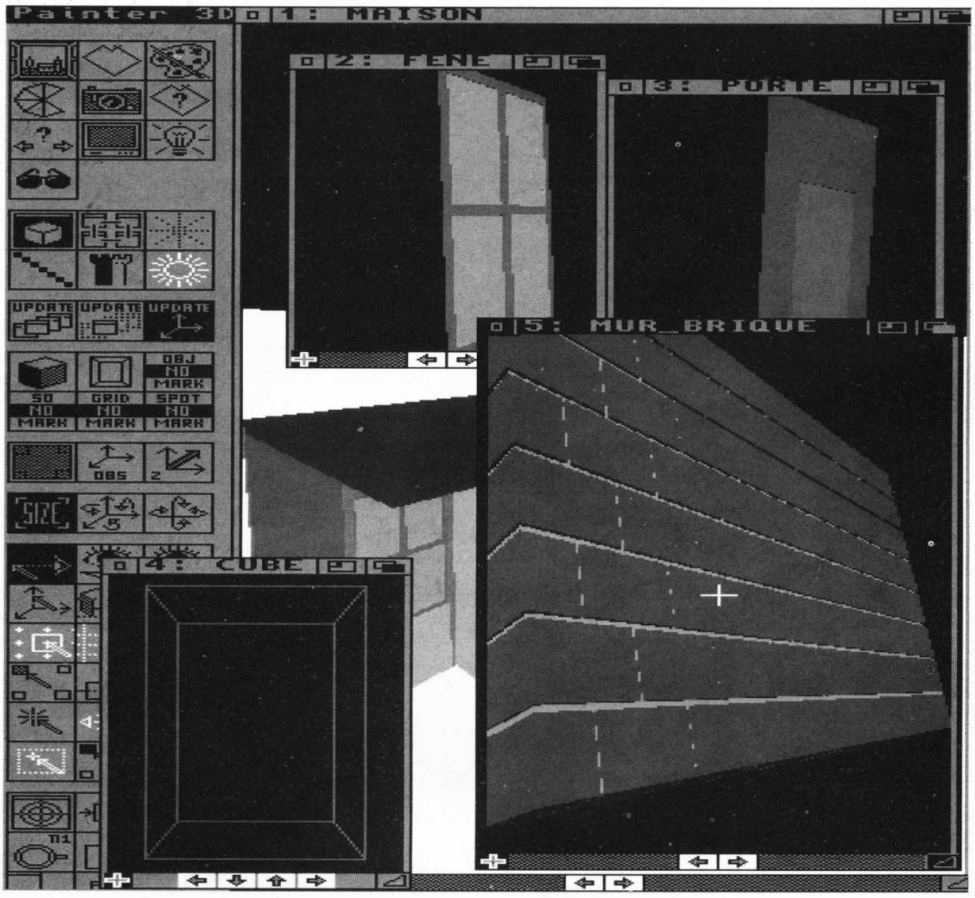
A noter que lors du dessin du contour, vous serez aidé par des outils comme la grille, les axes, le centre, la courbe et l'arc de cercle. Vous pourrez aussi, dupliquer votre contour ou bien effacer le dernier point rentré etc... Ce qui permet touteS les facéties.

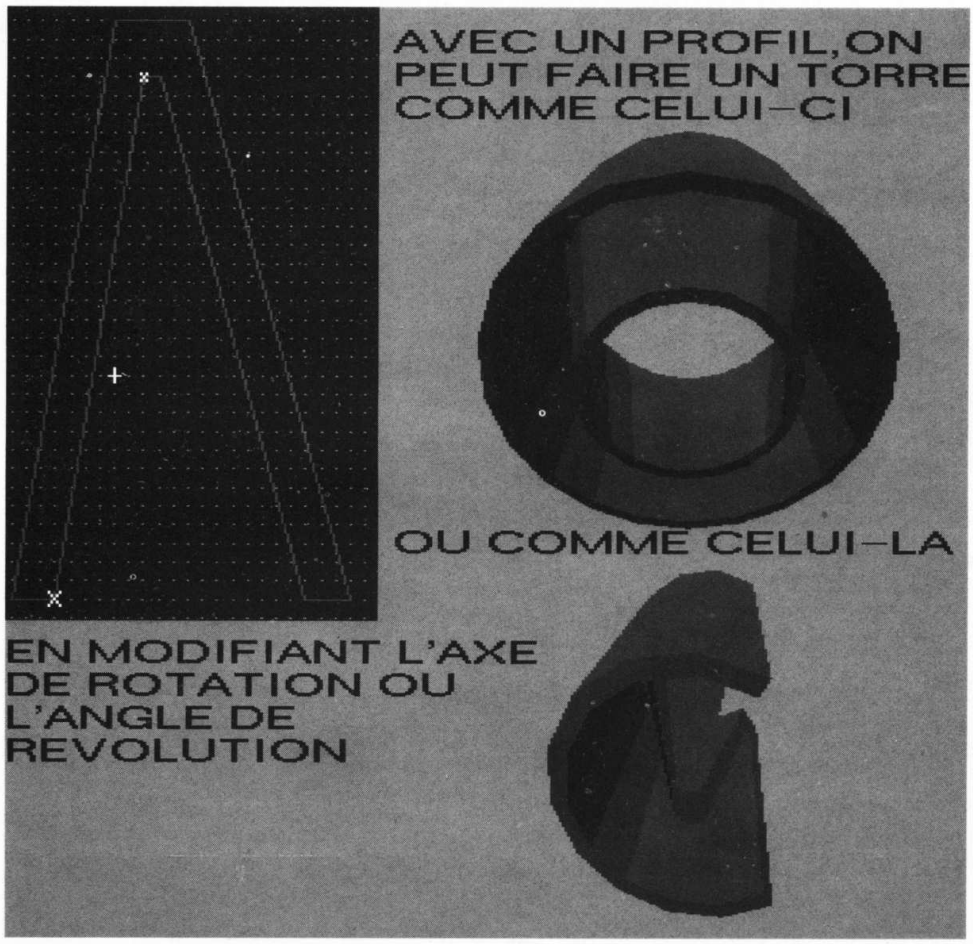
La sphère parfaite n'a pas été oubliée ainsi que le torre paramétrable en tranches et en degrés. Bref un module très complet.

Une fois extrudé, votre contour vous donnera un volume auquel vous aurez donné un nom. Pour créer un objet complexe, il faudra assembler des sous-objets (volumes), chaque sous-objet, pourra être déformé, et sa position modifiée soit d'une manière empirique, soit numériquement par le truchement de fenêtres. C'est en assemblant ces sous-objets que vous pourrez construire vos scènes. Et c'est là que le Painter 3d est très fort, car un même objet peut réutiliser plusieurs fois un sous-objet et ceci sans créer des









vecteurs supplémentaires permettant par là des assemblages énormes, sans encombrer la mémoire, seuls les paramètres de l'objet étant stockés.

Imaginons que vous vouliez construire un mur de briques avec un A500 de 1Mo... C'est donc un assemblage multipliant toujours la même forme. Avec un logiciel classique, vous aurez un fichier très lourd et au bout de quelques centaines de briques il criera stop, je n'ai plus de mémoire! Par contre Painter 3d lui ne s'arrêtera pas et pourra vous en mettre un bon millier avant de demander grâce.

Donc un objet est constitué de sous-objets, ces sous-objets peuvent être eux-mêmes composés de sous-objets, et ceci sans limitations hiérarchiques. De plus, pour créer un objet, vous pourrez toujours aller "piquer" un sous-objet à un sous-objet dans la hiérarchie de votre objet en cours de construction. Cale devient complexe, mais c'est juste pour illustrer jusqu'où les programmeurs sont allés.

De plus, si vous utilisez un objet basic tel une brique que vous avez dupliqué plusieurs fois pour faire un mur par exemple. Si vous intervenez sur votre sous-objet en tant qu'objet et que vous modifiez sa taille, touts les objets incluant comme sous-objet cette brique, auront un aspect bizzare, car toutes les briques auront été modifiées.

Lors de l'assemblage, car il faut bien parler d'assemblage ou de construction et pas de modélisation, une large palette d'outils est proposée mélangeant rigueur et possibilités multiples, de quoi paniquer le débutant et ravir l'utilisateur averti. Vous pouvez, en bloc et dans le détail.

Avoir des repères X,Y,Z schématisés ou un volume englobant pour :

- L'objet
- Le sous-Objet
- Les lampes
- Modifier la taille, de l'objet ou d'un sous objet
- Forcer les déplacements sur un axe X,Y,Z ou sur le plan courant
- Dilater (en conservant les rapports des objets)
- Colorer (en projection aussi) un sous-objet ou un objet
- Dupliquer
- Plaquer un sous-objet sur une grille soit par son volume englobant, soit par son centre géométrique
- Couper, coller
- Centrer un objet
- Aligner automatiquement un sous-objet avec l'observateur
- Echanger un sous-objet par un autre
- Grouper, dégrouper

Malgré tout, il reste difficile de positionner les objets avec précision car le point d'origine d'un objet ne peut être spécifié. Et travailler à partir du centre géomé-

trique d'un volume, même s'il est simple à calculer pour un cube, devient complexe pour d'autres volumes.

L'eclairage

Un objet calculé en faces cachées devra, pour donner un aspect de volume, avoir des facettes de couleurs différentes plus ou moins foncées en fonction de la position de la facette par rapport à une source lumineuse. Cela s'appelle aussi "l'ombre propre" de l'objet.

Le Painter 3d offre trois formes d'éclairage.

- La lumière ambiante qui est non directive et qui éclaire un objet de la même manière de tous les côtés. Elle est paramétrable en intensité et en saturation. Cette option permet de "réchauffer" les couleurs d'une vue.
- Les sources directives pour reprendre la terminologie du manuel, qui sont des rayons lumineux parallèles proviennent de l'infini mais ont une direction paramétrable.
- Enfin, les spots, offrent en matière de 3D, es aspects les plus spectaculaires avec leurs cercles de lumière. Ces sources ont la particularité d'être liées aux objets permettant des effets intéressants. Si vous importez dans un objet un sous-objet ayant sa propre lumière, celle-ci éclairera ce sous-objet et pas l'autre à côté qui pourtant est assez proche pour recevoir ces rayons lumineux.

Le rendu

Tous les écrans de l'Amiga sont supportés à l'exception du mode 64 couleurs. De plus, il est possible d'obtenir des images 16Mo de couleurs avec possibilité de les visionner sur une des composantes RGB.

Le Painter 3d offre une certaine quantité d'options mélangeables pour obtenir des rendus de vos scènes. Certaines ralentissent considérablement le calcul mais apportent une qualité d'image appréciable.

Ainsi il est possible dans les rendus de mélanger les options suivantes:

Rendu avec ou sans spots, avec ou sans trame (Dithering), avec ou sans lissage (anti-aliasing) et bien sûr, face cachée ou fil de fer.

Comme je l'ai dit dans le premier chapitre, le rendu est extrêmement rapide, même avec un A500. Bien sûr, avec une configuration basse on ne cherchera pas à recréer la ville de Paris, et pour de petites scènes les options de lissage et autres trames permettent des temps de calcul raisonnables.

Notre avis

La philosophie de ce programme est particulière, car tout a été fait pour travailler avec la souris sur de petites machines et ce, malgré une version Fast. Donc des options comme le travail sur un point d'un objet ont été sacrifiées au profit d'options plus complexes dans le dessin des contours, le résultat de ce choix étant que le calcul d'une scène est très rapide et l'occupation mémoire limitée.

Ergonomie...

Le tout à la souris, voulu par les programmeurs, n'est pas une réussite dans le sens qu'une icône est moins parlante qu'un menu. En effet, si vous cherchez un certain type d'action, un menu vous donnera une explication écrite et malgré un déplacement souris, vous trouverez l'option choisie assez rapidement par simple lecture de la ligne menu. Par contre, une icône n'explique pas autant qu'un bout de texte et si vous ne vous rappelez pas quelle icône fait quoi, il vous faudra absolument chercher l'explication dans le manuel. Il aurait été bon que les deux possibilités soient mélangées avec éventuellement l'option de mise en ou hors service.

Modeleur...

Je regrette plusieurs choses dans ce logiciel. La première je l'ai déjà dit plus haut est l'impossibilité de définir le point d'origine d'un objet, rendant par là les manipulations numériques difficiles.

La deuxième, est l'impossibilité de forcer un objet à un lissage style Phong. La seule manière d'avoir un lissage est de travailler sur une sphère parfaite et de la déformer pour en faire un objet lissé. Il faut savoir qu'une shère parfaite est composée de 256 tranches sur 360 degrés, et que l'affichage de cet objet de révolution parfaite est très très lent. Cette manière de travailler est abérrante car si l'on suit la philosophie du logiciel, tout a été fait pour la rapidité. La réponse du programmeur à cette question est que le Phong ralentit trop le calcul de rendu. A choisir...

La troisième chose est que j'aurais voulu voir des opérations boléennes dans ce logiciel. Bien sûr pour le prix on ne peut pas demander la lune, mais vu le fait que le modeleur est volumique, les additions ou soustractions d'objets sont presque obligatoires pour rendre la modélisation rapide et ergonomique. Sous la torture, le programmeur a avoué avoir prévu cette option dans une future version.

Le manuel

Un manuel en français dont le principal défaut est de ne pas offrir de cheminement pour la création d'une scène. Malgré des explications techniquement complètes, le débutant pataugera un moment dans ce manuel de comprendre dans quel sens opérer pour créer sa scène.

Patrick Conconi

Conclusion

J'ai beaucoup aimé. Et je pense que, si un effort est fait au niveau de l'ergonomie, ce logiciel pourrait devenir incontournable en matière de 3D sur des machines de base (A500, A500+, A600 etc...). A relever aussi, la qualité de la programmation. Une seule boggue découverte sur plus de 30 heures de travail. Et encore, il m'a été assuré qu'il serait corrigé pour les futurs acheteurs. J'ai vu tourner une version de Painter 3d Animator dont la simplicité m'a enchanté. Si tout va bien, elle sera disponible début 1993 et une mise à jour avantageuse sera proposée aux possesseurs de Painter 3D 1.2. De plus, cette version offrira le mapping avec un rendu toujours aussi rapide (Youpie...).Les versions suivantes devraient offrir un écran virtuel style WB 2.0, le mapping 3D éditable etc...

Painter 3D vers. 1.2

Configuration minimum:

A500 512K, 1Mo conseillé

Edité par Adept Development

Distribution: ADEPT Marketing
tél.(Suiise) 021 702 26 26, FAX 021 702 26 29
En Suisse (Cherche un disributeur pour la France!)

Prix: 690F TTC

12 Francs ! NOUVEAUX TARIFS

ATTILA

Vous livre plus vite que ses ombres.
Association Loi 1901.
BP 192 63805 COURNON CEDEX
Tél:73-69-48-84

Suite au questionnaire, il sera désormais appliqué un tarif unique de 12Frs sur toutes les collections, Fred Fish, Cam, Amos Dp... etc etc abonnements possibles....

Traitement express sous 48 heures

(12 Francs le disk de grande marque japonaise...) Si après tous ces sacrifices vous trouvez mieux ailleurs...

Catalogue (compat.K.S 2.0) contre 10Frs avec vos coordonées.

Lecteur CD-Rom Chinon CDS-431

Image de *PixelPerfect*

UN NOUVEAU LECTEUR DE CD-ROM

Ce lecteur de CD-ROM Chinon CDS-431 s'installe à l'intérieur de l'Amiga 2000 ou 3000T à l'emplacement 5"1/4, mais ne nécessite pas de câble spécial comme le Xetec 650 (cf. AmigaNews n°35 page 10). Une fois encore, mais je ne le dirai jamais assez, bien vérifier que votre contrôleur SCSI accepte les CD-ROM, sinon contactez votre revendeur (upgrade ou changement).

L'installation

Une fois la partie hard installée, il faut s'attaquer au soft. Allumer l'Amiga, booter sur la disquette ASIM-CDFS, puis cliquer sur INSTALL et voilà. Après de courtes réponses à des questions simples, *(n°SCSI, combien de caches, modification de startup...?)* le CD-ROM entre en branle et peut maintenant fonctionner. Si cela n'est pas le cas, vérifier les connections et/ou le contrôleur SCSI.

Après un reboot le Workbench me demande d'insérer un disque dans le périphérique CD0:, chose que je fais. Ce CD-ROM est conventionnel, *(éjection électrique)* c-a-d qu'il nécessite l'emploi des CD-CADDIES comme le CDTV.

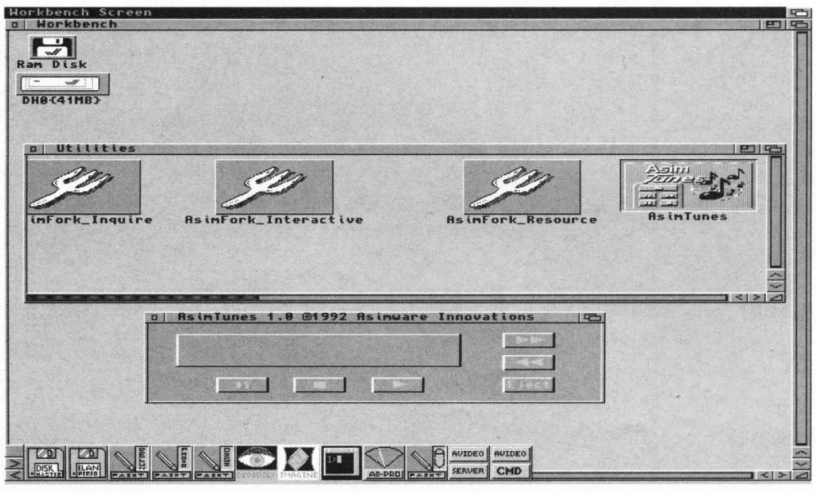
Mais ce qui importe surtout pour ce genre d'appareil, c'est le soft.

L'ISO-9660 et HFS de Mac

Alors là chapeau, la gestion est parfaitement adaptée à l'Amiga. D'ailleurs ce soft peut tourner avec d'autres lecteurs, et peut même tourner sur le CDTV. Quoi? Sur le CDTV? Mais pourquoi, puisque celui-ci intègre déjà une superbe gestion de ce périphérique? Avez-vous déjà essayez de lire un CD au format HFS Mac sur un CDTV ou autre? Non? Et bien tant-pis. Oui? Alors vous avez certainement constaté que cela ne fonctionne pas du tout. Sur Amiga le format reconnu est le STANDARD ISO-9660 alors que sur Mac qui ne fait décidément rien comme tout le monde nous trouvons 2 standards: le ISO-9660 (pas de problèmes) et le HFS. Grâce à ce soft vous pourrez lire ces 2 formats, sur votre Amiga 2000 et même sur votre CDTV.

Il existe sur Mac au format HFS une innombrable collection de CD pour les graphistes, les musiciens, les P-A-O (istes...!!!), et cela serait bien dommage que nous ne puissions pas nous en servir.

Vous pouvez bien sûr écouter vos CD-AUDIOS favoris car, comme sur le Xetec, il existe une sortie ligne au dos du lecteur de CD-ROM, ou bien une sortie préamplifiée de type Jack-3,5" avec volume réglable en façade, pour une écoute confortable au casque. Pour cela il vous faut lancer le programme ASIM-TUNES. Je voudrais quand même dire que ce programme est très léger, uniquement PLAY, STOP, FFW, REW, PAUSE. L'importateur, *VSPFE*, nous informe qu'une nouvelle version, plus complète, est maintenant disponible.



Et les "titres" du CDTV ?

Passons maintenant au niveau de compatibilité avec le CDTV de Commodore. Ayant eu une sorte de béta-version du logiciel, je ne peu pas en parler correctement. D'après VSPFE la dernière version émule 75% les ROMS du CDTV, et il ne devrait pas y avoir de problèmes pour pouvoir "s'éclater" avec les jeux du CDTV.

Fabrice Duhoux

Les Prix

Le CD-ROM est disponible chez VSPFE au prix de 4590 FTTC en interne et 4990 F TTC en externe, ce prix incluant le Soft ASIM-CDFS, *(la traduction de la doc en français est en cours)* et le CD Fish-Market comprenant les 637 premières Fred Fish.

La société distribue aussi toute une collection de titres CD-ROMS orientés Vidéo/3D, ainsi que les CD-CADDIES, c'est-à-dire les tiroirs en plastique dans lesquels il faut glisser le CD-ROM avant de l'insérer dans le lecteur (50 F TTC).

- ***Pixel Perfect 24***, 100 backgrounds 24 bits au format, IFF pal, IFF ntsc, GIF, PCX, TARGA. La qualité est superbe (voir image en titre). Prix 1800 F TTC. Il est à noter que 2 autres volumes sont en préparation; ils seront disponibles au même prix.
- ***Guerre du Golf*** *(chez Warner)*, une collection d'images et de textes ayant pour sujet la guerre du golf. *(explication de la guerre, les forces alliées, Saddam Hussen, etc, etc...)* Prix 590 F TTC
- ***Textures City Pro 100***, plein de textures pour votre machine préférée. Prix, 2890 F TTC
- ***ImageCels*** *(voir article cd-rom Xetec)*. Prix 3890 F TTC
- **12 CD-ROMS de la NASA**, ayant pour thèmes des photos prises par la sonde VOYAGER en 8 bits *(256 Couleurs)* format VGA-PCX. Prix à l'unité, 390 F TTC.

(VSPFE, 36 rue des Prés Bataille, 77220 Tournan-en-Brie, tél (16-1) 64-07-19-76, FAX (16-1) 64-42-04-10)

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

DREAM TEAM 252
WWF +Simpsons + Terminator 2
PODIUM 299
Disk + Paragliding + Panza + GP500 II
SUPER FIGHTER 252
Final fight + WWF + Pitfighter
FUN RADIO 3 369
Battle of Britain+ Monkey island 2
Indiana jones 3+ Battle 1942
STARTEGY MASTERS 329
Populus + Deuteros + Hunter
Spirit of excalibur + Chess player
HEAD TO HEAD 342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfig
SUPER HEROS 299
Baby jo + Prince de perse + Aigle d'or
ULTIMA TRILOGY 2 305
ULTIMA IV + V + VI
COMBAT CLASSICS 292
F15 strike eagle 2+ 688 Attack sub+
Team yankee
JPP'S GOAL BUSTERS 349
Kick off 2 + Inter.soccer challenge
+Manchester u. + World champ.soc
ESPANA THE GAMES 92 292
FUN RADIO 2 309
Great court 2 + Tournament golf +
Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2
PLANETE AVENTURE 2 349
Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom +
Explora 3
CLASSICS COLLECTION 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus
Chess + World champion soccer
FUTURE DREAMS 342
Midwinter+Starblade+Madshow+Metal m
SKY ROCK 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500N°2
L.C. WAIKIKI 342
Prehistorik + Blues Brothers+ R-type 2 +
Fighter Bomber
BITMAPS 1 259
Xenon + Cadaver + Speedball 2
AWARD WINNERS 259
Space ace+Kick of2+Pipemania+Populus
NRJ 4 299
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia
+Team suzuki + Tennis cup
SIMULATION'S BEST 329
Panza + Disk + ADS
SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
LES MAITRES DE L'AVENTURE 349
Maupiti island + Operation stealth +
Voyageurs du temps
NRJ 3 299
F16 + Double dragon 2 + Italy 90
+Welltris + Turbo out run
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket
ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 289
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double
dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges
+Foot man 2 +Highway 2 +Tetris
+Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 289
Silent service +Gunship +P47 Thund
+Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 299
Double dragon 1&2 + Last ninja 2
Oriental games
10 GREATS GAMES 339
Ferrari F1 +Rick dangerous +Satan
+Pic'n pile +Night hunter +Superski
+Carrier command +Chigago 90
+Pro tennis tour + Xenon 2
FUN RADIO 1 299
Tortues ninja + Back to the future 2
Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 229
Hard drivin + Strike force harrier
Pick'n pile + Licence to kill
CAPCOM COLLECTION 269
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty
Forgotten world +Ghouls'n ghosts
+Led storm + Duel
LE TEMPS DES HEROS 289
Prince of persia +North & south
Moonblaster
LES STARS 289
Skweek + Buiderland +Bumpy
Superskweek
SUCCES STORY 2 269
Disc +Skweek+ Sherman M4+Pinball
PLANETE AVENTURE 1 299
Indi. jones avent.+Maniac mansion
Explora 2+Portes du temps
ACTION PACK 269
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D construction kit 2 492
A-TRAIN 292
AIRBUS A320 342
AIR BUCKS 292
AIR SUPPORT 252
AIR WARRIOR 342
AMBRESTAR 292
ARMOUR-GUEDDON 2 272
APIDYA 252
APOCALYPSE 252
AQUATIC GAMES 292
ARSENAL the computer Game ... 252
ASHES OF EMPIRE 342
B17 FLYING FORTRESS 342
BARDS TALE TRILOGY 342
BAT 2 342
BATTLE ISLE 329
BATTLE ISLE DATA DISK 192
BATTLETOADS 262
BEAST 3 292
BIKE GP 252
BILLARD AMERICAIN 292
BIRDS OF PREY 342
BLACK CRYPT 292
BUCK RODGER'S 2 305
BUNNY BRICKS 229
CAESAR 315
CAMPAIGN 342
CIVILIZATION 342
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CONQUEST OF THE LONGBOW 342
COMBAT AIR PATROL 272
COOL WORLD 252
COVER GIRL STRIP POKER 252
DELUXE STRIP POKER 2 252
COVERT ACTION 342
CRAZY CARS 3 252
CREATION 492
CURSE OF ENCHANTIA 342
CYBERSPACE 292
CYTRON 272
D.DAY 362
D-GENERATION 252
DESTINATION DANGER 292
DARKMERE 305
DAEMONGASTE 342
DEMONIAC 292
DEVIOUS DESIGNS 252
DICK TRACY : AVENTURE 305
DIE HARD 2 252
DIPLOMACY 195
DISCOVERY 342
DOJO DAN 252
DOODLE BUB 252
DOMINIUM 292
DRAGON'S LAIR 3 342
DUNE 342
DUNGEON MASTER + CHAOS .. 252
DYNABLASTER 292
ENTITY 292
EPIC 252
EUROPE AVENTURE 342
EUROPEEN CHAMP 92 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
EYE OF THE STORM 292
FASCINATION 292
FANTASTIC WORLD 352
FERN GULLY 192
FIGHTER COMMAND 292
FIRE AND ICE 252
FIRST SAM.+MEMALOMANIA 292
FOOTBALL MANAGER 3 242
GLOBAL EFFECT 342
GOBLIINS 2 292
GUNSHIP 2000 342
GUY SPY 299
HAGAR THE HORRIBLE 252
HAND OF ST JAMES 315
HARRIER 342
HEIMDALL 292
HOOK 252
INDY IV ACTION 252
INTERNATIONAL RUGBY CHAL. 252
ISHAR 285
JAGUAR XJ 220 252
JOE & MAC/CAVEMAN NINJA ... 252
JOHN MADENN FOOTBALL 252
JONES IN THE FAST LANE 342
KEYS MARAMON 252
KGB 352
KNIGHTMARE 305
KNIGHTS OF LEGEND 305
KNIGHTS OF THE SKY 342
KICK OFF 3 252
L'ARME FATALE 252
LAST NINJA 3 252
LEANDER 292
LEGACY NECROMANCER 305
LEGEND OF KYRANDIA 305
LEMMINGS 2 292
LINKS 352
LIVERPOOL FOOTBALL CLUB .. 252
LORDS OF TIME 292
LOTUS 3 : Ultimate Challenge 252
LURE OF THE TEMPTRESS 305
MAC DONALD'S LAND 252
MAGIC BOY 252
MATCH OF THE DAY 252
MEGATRAVELLER 2 292
MERCENARY 3 292
MICKEY CROSSWORD 252
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MIGHT AND MAGIC 3 399
MOONFALL 252
MONKEY ISLAND 2 392
NASKAR 342
NICKY BOOM 299
NIGEL MANSELL 292
NO GREATER GLORY 342
PACIFIC ISLANDS 252

ORDINATEUR A600
2,975 F

LOGICIELS JEUX

PALADIN 2 292
PERFECT GENERAL 342
PILOTS IN PARADISE 305
PINBALL DREAMS 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAN 9 F.OUTER SPACE 342
PLAYROOM 292
POLICE QUEST 3 342
POOL 252
POOL OF DARKNESS 292
POPULUS 2 + ... 372
PREMIERE 272
PROJECT X 292
PROPHECY 292
PUSH OVER 252
RAGNAROK 342
RAMPART 252
REACH FOR THE SKIES 342
RED ZONE 252
RISKY WOODS 272
ROBOCOP 3 252
ROBOSPORTS 292
ROOKIES 252
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS .. 292
RUGBY 2 272
SABRE TEAM 252
SENSIBLE SOCCER 252
SHADOWLANDS 252
SHADOWORLDS 252
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 309
SILENT SERVICE 2 342
SIMEARTH 252
SIM CITY + POPULUS 292
SPECIAL FORCES 342
SPEEDBALL 2 242
SPOT 192
STALINGRAD 242
STARUSH 242
STORMBALL 252
STRATEGIE 319
STREETFIGHTER 2 252
STRIKER 252
STRIP POKER GIRL 252
SUPER HERO 272
SUPER SPORT CHALLENGE 292
SUPER TETRIS 342
SUZUKI GP 2 252
TENNIS CUP 2 282
THE ADDAMS FAMILY 252
THE ADVENTURERS 252
THE HUMANS 292
THE MANAGER 252
TINY SKWEEK'S 269
TITUS THE FOX 252
TWILIGHT 2000 342
TURBO CHARGE 272
TYPHON 265
UGH 252
UTOPIA TWIN PACK 342
VIKINGS.FIELDS CONQUEST .. 252
PROOM 252
VROOM DATA DISK 149
WARZONE 252
WEEN PROPHECY 292
WING COMMANDER 342
WIZKID 252
WOLF CHILD 289
W.W.F 2 252
ZOOL 252

UTILITAIRES

AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
EASY AMOS 349
COMPTE CHEQUE 290
Copieur Synchro Express 500 395
Copieur Synchro Express 2000 .. 450
DELUXE PAINT IV 695
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 3.0 725
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR .. 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 449
KINDWORDS 3.0 490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR. 490
MULTIMEDIA MAKER 495
MUSIC MAKER 395
MUSIC WARE 349
PIXMATE 525
POWER WORKS 749
PROFIL 350
SONIX 425
SUPERBACK 495
VIDEO EFFECTS 699

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS AG 199
CABLE EXTENSION PORT AG 89
CABLE STEREO AG 49
CABLE PERITEL AG 119
Doubleur Bus Disc dur/MK3 199
Alimentation A600/A500/A500+ .. 499
EXTENSION 512K A500 + ... 399
EXTENSION 1MO A600+horloge 599
EXTENSION 512Ksans Horloge 249
EXTENSION 512K+HORLOGE .. 299
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
ENCEINTES ZY FI 399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. . 2390
Imprimante STAR LC 20 1975
BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50" 109

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 600 99
Bien Debuter LANGAGE Machine 129
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
LIVRE DE L AMIGADOS 149

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER
HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY...
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

PROMOPACK N°1 .....499 F

Amos(G.B) + Prince of Persia
+ 4 Jeux AMOS
- Magic Forest -Amosteroïds
-Castle Amos Adventure et Number Leap.
+ 1 Utilitaire «File-A-Disk» + 1 Kit de nettoyage
+ 5 Disquettes vierges 3.50" + 1Tapis souris
+ 1 Housse + 1Joystick Quickshot Apache 1.

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

PRIX BUDGET

ACTION FIGHTER 99
ARKANOID 2 99
BARD'S TALE 3 109
BLUE MAX 159
DAS BOOT 159
CALIFORNIA GAMES 99
CHUCK YEAGER 2 109
CRAZY CARS 2 99
F16 COMBAT PILOT 99
FALCON 159
FALCON M.D COUNTERS 99
FALCON M.D FIREFIGHT 99
FIRE AND FORGET 2 99
FLOOD 109
GAUNTLET 2 99
GREMLINS 2 99
JANGHIR KHAN SQUASH 99
MANCHESTER UNITED 99
MICROPROSE SOCCER 99
MOONWALKER 99
PRO TENNIS TOUR 99
PUZZNIC 99
ROBOCOP 99
SUPER CARS 2 99
SUPER MONACO G.P 99
SWITCHBLADE 2 99
TOYOTA CELICA 99
TURRICAN 2 99
ULTIMATE GOLF 129
STREET FIGHTER 99

Entrez dans une nouvelle dimension des jeux.....
avec le **PISTOLET INTERACTIF TROJAN**
399 Frs.
(Livré avec 2 jeux: SKEETSHOOT et ORBITAL DESTROYER).
Autres jeux disponibles à **99 Frs** (le jeu).
ALIEX - FIRESTAR - THE ENFORCER.

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."

A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.

3,090 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.

3,090 Frs

PACK A 600 "SUPER STARTER."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.

3,090 Frs

PACK A 600 "SUPER ADVANTAGE."

A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World + Capcom Collection +Joystick KONIX AutoFire.

3,090 Frs

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DE TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à
JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

14-11

carte bleue CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**
SIGNATURE OBLIGATOIRE

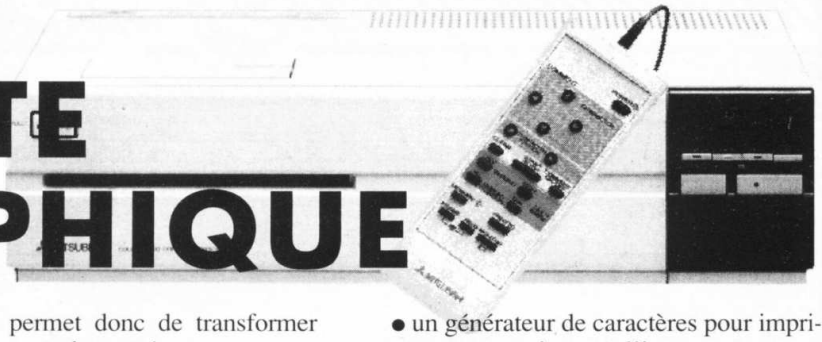
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.

IMPRIMANTE VIDEOGRAPHIQUE



La frontière entre l'image informatique et l'image vidéo est en train de disparaître. Cela permet à de nombreux nouveaux produits de trouver leur place aussi bien dans une régie vidéo qu'en tant que périphériques d'ordinateurs. L'imprimante vidéographique ***MITSUBISHI CP-50*** *est une des machines de cette famille génératrice d'imagerie électronique.*

Sublimation thermique

La CP-50 est une imprimante qui utilise la technique de la sublimation thermique. La sublimation de couleurs est basée sur le phénomène du passage direct de l'état solide à l'état gazeux sous une forte chaleur. Le phénomène est utilisé pour obtenir en un même point un mélange homogène des couleurs de base au lieu de déposer en des points voisins des taches de couleurs différentes. Le principe mécanique pour obtenir ce résultat consiste à déposer successivement dans les alvéoles du papier la quantité nécessaire de chaque couleur de base et de cuire ensuite le mélange ainsi obtenu. La chaleur générée par la tête thermique durant le processus d'impression agit sur la couche de couleurs d'un support-film special. Les couleurs de base: jaune, rouge magenta et bleu cyan, sont appliquées sur celui-ci les unes après les autres. Pendant les trois opérations de travail -une par couleur- le papier spécial passe par la tête thermique et la cassette de support couleur. A ce niveau, plus ou moins de composants couleur pénètrent la surface du support suivant le degré de chaleur. Ce procédé permet plus de 16,7 millions de mélanges et de nuances de couleurs.

Imprimante vidéographique CP-50

A la différence d'une imprimante classique qui traite des fichiers de données numériques, l'imprimante vidéographique ***Mitsubishi CP-50*** traite le signal vidéo analogique. Elle vous permet donc de transformer immédiatement toute image écran provenant d'une caméra, d'un magnétoscope ou d'un ordinateur en un tirage papier.

Elle opère comme un "frame grabber", elle gèle l'image écran ou une séquence d'images. Le signal vidéo ainsi mémorisé est ensuite converti en énergie thermique grâce à la tête du même nom. La CP-50 accepte en entrée des signaux Pal (ou secam en option) composite, Y/C ou composante RVB permettant le raccordement de n'importe quel ordinateur ou équipement vidéo. Des sorties équivalentes sont aussi prévues pour permettre le contrôle en temps réel de l'image capturée. Grâce à la télécommande, le pilotage de la CP-50 est d'une facilité enfantine; une simple pression sur les touches "memory" "print", et l'image écran sélectionnée vous est restituée 70secondes plus tard sous la forme d'un tirage papier brillant de qualité photographique. Le seul reproche que l'on pourrait faire est la taille de l'image qui est limitée au format 150x100mm (support) 108x82mm (image), mais cette restriction n'est valable que pour la CP-50. D'autres modèles de la gamme MITSUBISHI permettent avec la même technique des tirages jusqu'au format A4. La résolution de l'image imprimée est de 800 points x 576 lignes avec une échelle de couleurs de 256 niveaux permettant de visualiser jusqu'à 16.700.000 de couleurs.

En plus de la copie d'écran d'une simple image, d'autres possibilités sont offertes par la CP-50 :

- le mode "photo" permet sur un même cliché d'avoir 2, 6 ou 24 fois la même vue.
- le mode "multi-vues" 4, 16 ou 25 images différentes sur un même cliché.
- le mode "mosaïque" permet, toujours sur un même cliché, de réaliser une composition avec des images différentes à des tailles différentes.
- le mode "strobo" capture une séquence d'images (4, 16 ou 25) avec deux vitesses disponibles 1/5e de seconde ou 1/15e de seconde.
- un générateur de caractères pour imprimer un commentaire sous l'image.
- réglages de la brillance, du contraste, la saturation des couleurs et le grain de l'image.

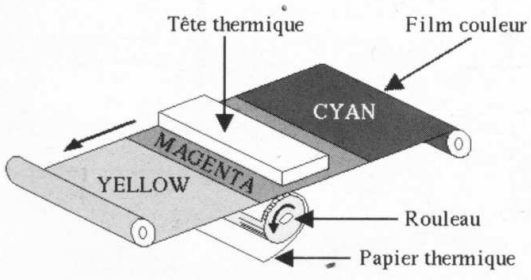
Conclusion

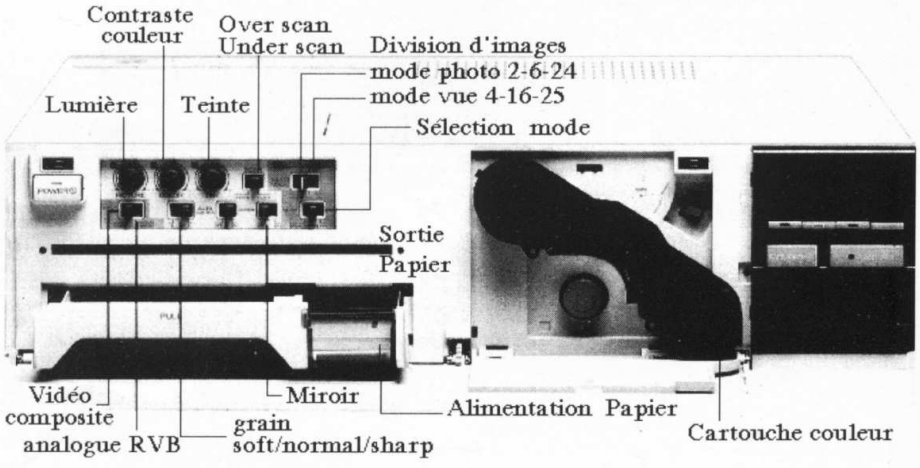
Grâce à la télécommande et au réglage en temps réel sur l'écran de contrôle, la CP-50 est d'une grande souplesse d'utilisation, permettant de réaliser très rapidement des sorties de très grande qualité de vos images. J'ai testé l'entrée composite Pal avec un camescope 8mm et l'entrée composante RVB en connectant directement la sortie d'une Avideo24 (ou la sortie vidéo de l'Amiga) à la CP-50. Dans les deux cas le résultat est superbe. Mise à part l'édition laser couleur, il n'existe rien de comparable en matière d'impression couleur. En plus du papier thermique, l'édition est possible sur transparent, adhésif et transfert, multipliant les domaines d'applications aussi bien pour les graphistes que pour les vidéastes. La qualité photographique des sorties en font un outil très professionnel. Le rapport qualité/prix est trés intéressant, le prix de revient de l'image étant environ de 6frs.

Nous tenons à remercier ***Mr Dardenne et son équipe de la société VidéoPrestige***, pour nous avoir permis de réaliser ce test dans les meilleures conditions.

Jean-Luc Faubert

Distributeur exclusif pour la France:
VidéoPrestige Innopole Buroplus
Bat B - BP337, 31313 Labège
cedex. Tél: 61-39-16-62 fax:
61-39-17-43
Prix: 19.800FHT, optionSECAM
2000F, papier thermique
(50feuilles) + cartouche couleur
250 frs.





Kit 2.0 Commodore + Multistart II ... 1190 Frs
Scanner JX 100 Couleur ... 5.990 Frs
Genlock Pal + Fondu ... 1190 Frs
Carte Vortex 386 25 Mhz... 4290 Frs

S2P

Archos carte graphique vidéo 24 bits 16 millions de couleurs + Digitaliseur temps réel + Genlock (intégré) + Soft ... 4990 Frs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	2990 F
B & B MODULE	435 F
STEREO MASTER	470 F
CARTE SUNRISE	4990 F
AMAS SAMPLER	1140 F
DIGITAL SOUND STUDIO	850 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI + Câble	390 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

AVENTURE	
DUNE	285 F
ISHAR	340 F
MONKEY ISLAND	330 F
DISCOVERY	330 F
CELTIC LEGEND	320 F
ORK	280 F
SIMULATION	
SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
F19 STEALTH FIGHTER	280 F
M1 TANK PLATOON	280 F
TURBO CHALLENGE II	210 F
EPIC	260 F
BATTLE OF BRITAIN	300 F
BOB MISSION DISK1	230 F
SUPERSKI 2	NC
SPECIAL FORCES	320 F
AIRBUS A 320	400 F
VROOM	230 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F
EDUCATIFS	
TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	890 F
PROFESSIONAL PAGE	2390 F
PRO DRAW	1190 F
SUPERBASE IV	2290 F
PROPAGE 2.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
PROFIL	345 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	1290 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	390 F
PROCALC TABLEUR	1990 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1690 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2990 F
REAL 3D JUNIOR	990 F
BROADCAST Titler	1990 F
BROADCAST Titler PRO	3490 F
PACK VIDI (digitaliseur)	1290 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	1990 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs junior	1500 F

CONFIGURATION VIDEO

FILTRE DG 40 pour digit	1620 F
GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD SFP Fondu inclu entrée Pal Y/C/ CINCH sortie Pal Y/C CINCH inclus filtre	5680 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VITECH VIDEOMASTER DE CIS BROADCAST YUV + titrage	9990 F
MSP 3400 BROADCAST YUV	22990 F
NERIKI DESKTOP Y/C BROADCAST	13990 F
VIDEO PILOT pour montage en time 1 ou 2, 3 lecteurs enregistreurs	de 4990 F à 9900 F
LOG. PRO VIDEO POST	2790 F

LANGAGES

EASY AMOS	480 F	COMPILEUR BASIC	415 F
AMOS VF	440 F	LATTICE C ++	2790 F
AMOS COMPILER	290 F	QUATERBARCK	490 F
AMOS 3d	375 F	QUATERBACK TOOLS	790 F
DEVPAC V3.0	790 F	DOS TO DOS	390 F
GFA BASIC 3.0	500 F	CAN DO	950 F
PROMO GFA BASIC 3.0 +		DIRECTORY OPUS	590 F

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	250 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	850 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500	1990 F
Ext. 4 Mo pour A 3000 (page)	1790 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

TOUS CABLES DISPONIBLES PRIX IMBATTABLES - NOUS TEL.

AMIGA 600

A 500 avec 2 Mo + Multistart II + ROM 2.0	3890 F
A 600	2990 F
A 600 HD 20 Mo	4590 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en Fast	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4390 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo	7990 F
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo	7990 F
HD 500 52 Mo	4390 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500 Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0	5190 F
Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	4390 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	850 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5690 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	8800 F
COMBO 350 - 50 Mhz	15990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	2290 F
MERCURY 68040 - Ext. 32 Mo	19990 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz + Imagine	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4290 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000 14490 F
25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS 1990 F

AMIGA 4000

68040 25 mhz 6 Mo DD 120 Mo	22990 F
68040 25 mhz 3 Mo DD 50 Mo	21990 F

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES 16 Millions de couleurs12/24 bits	
Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3490 F
DCTV PLUS TVPaint	4990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB" + logiciel pro TVPaint traitement 16 Millions couleurs	28990 F
VD 2001 DIGIT GENLOCK 16 M. couleurs + TVPaint	14900 F
MONITEURS	
ECRAN 1085 S 2190 F - ECRAN 1960 4800 F - ECRAN SVGA 2490 F	
CARTES EMUL PC AT et MAC	
VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4990 F
CARTE AMAX II +	4590 F
CARTE ACCÉLÉRATRICE	
GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F
DIVERS	
CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F
IMPRIMANTES	
BJ10 EX 2290 F - CITIZEN 224D 2490 F - DRIVER AMIGA 100 F	

à PARIS :

S2P vous attend à PARIS. Pour tous renseignements tél. au 47 05 78 14

AMIGA 1200 68020 AVEC PAVÉ NUMÉRIQUE 3990 F TTC

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille** 61, Rue de la Monnaie **Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 11/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant
		SOUS TOTAL	F TTC
		PORT	25 F TTC
		TOTAL	F TTC

Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

Considérations sur les imprimantes...

Réflexions sur l'emploi des matricielles

L'impression en couleur est un aspect de l'Amiga qui me passionne littéralement, car les problèmes qui se posent sont de taille, et jusqu'à maintenant les imprimantes, surtout dans une échelle de prix abordables, donnaient des résultats décevants. Depuis quelques temps, avec l'amélioration des imprimantes et de leurs pilotes, on arrive à des compromis acceptables. La situation actuelle ressemble beaucoup à celle du passage de la télé en noir et blanc à la télé en couleur il y a quelques années.

Faut-il acheter une imprimante matricielle couleur, ou une jet d'encre couleur? Ou faut-il rester avec une noir et blanc, en attendant une amélioration des imprimantes et de leur prix? Au vu du travail que j'ai fait avec la matricielle couleur que j'ai, je ne saurais trop vous conseiller de vous mettre à la couleur. Cela vous ouvre d'autres horizons. Plutôt que d'imprimer une lettre en noir et blanc, il vaut mieux l'imprimer en couleur, d'abord parce que celui qui recevra ce courrier sera favorablement impressionné, que votre message, par le biais de la couleur sera mieux perçu, et qu'enfin, le fait d'utiliser la couleur va vous ouvrir un vaste choix graphique et décupler votre créativité. Faut-il prendre une jet d'encre couleur? Si votre besoin est très précis, n'hésitez pas, mais sachez que la gamme de prix est différente: 15000Frs au lieu des 3000Frs et même moins pour une matricielle. (*Ed: Le HP Deskjet 500C, une jet d'encre couleur au prix d'environ 7000FTTC, sera testé le mois prochain*) Si vous hésitez, commencez par une matricielle couleur. Vous vous ferez la main aux subtilités de l'impression couleur, les réglages, ce qu'on peut faire, ne pas faire, et surtout ce à quoi vous n'auriez jamais pensé!

TurboPrint 2.0

Une deuxième jeunesse!

IrseeSoft la société qui produit TurboPrint Professional, m'a envoyé pour test, la version 2.0. Je devrais plutôt parler de refonte totale, tant par ce qu'il y a dedans que par le look, qui a été sérieusement revisité.

La boîte a été redessinée, et s'est inspirée de la forme du 68030, forme carrée, avec dans un angle une diagonale à 45 vers un carré où est représenté la première image de la 1.0. Déjà, un bon point. Il est livré en 3 versions: allemande, anglaise et française (qui devrait être prête début octobre). A l'intérieur du package, outre la disquette, il y a deux manuels: le manuel du 1.0 de 85 pages et un Addendum de 12 pages qui décrit les différentes nouveautés. Il y a toujours la protection par le nom et un code (voir l'article précédent dans AmigaNews de février). Dans cet article, plutôt que de re-décrire le fonctionnement de ce logiciel, il m'a semblé plus intéressant de décrire les nouveautés apportées.

Le look

TurboPrint a un look en 3D, comme vous pouvez le voir sur la photo, plus adapté au Workbench2.04 et 2.1. Il n'atteint pas la qualité de celui d'Excellence!3.0, mais est très supportable.

Les drivers

Tous les anciens drivers ont été optimisés, rendus plus performants. Outre les drivers Epson, Facit, Star, Hewlet-Packard, Canon, des nouveaux drivers sont mis, comme celui de la DeskJet500C, la PaintJetXL et les laser HP II et HP III. Voilà qui va combler ceux et celles qui ont une de ces imprimantes. Il y a aussi des drivers pour les laser CANON 4-LBP et 8-LBP et les jets d'encre BJ-130. Parmi les matricielles, notons la Swift24.

Le mode texte

Si vous vous rappelez, dans TurboPrint il y a 4 boutons sur le côté droit qui font apparaître sur la partie gauche quatre panneaux: Imprimante, Préférences, Fonctions annexes, et Réglages sur la couleur. Il y a maintenant un cinquième bouton qui gère l'impression du texte (voir figure jointe). Vous pouvez indiquer la taille du papier (US letter à A5), l'option en continu ou feuille à feuille (FanFold/Single); définir les marges gauche, droite, la taille du caractère (10,12 ou 15 cpi), la couleur du texte (noir, rouge, jaune, vert, bleu, violet, orange) et la police que vous voulez. Cette option est particulièrement intéressante, car il vous suffit d'indiquer le numéro de la police que vous voulez, et il prendra dans votre imprimante la police qui possède ce numéro. Pour savoir quels sont les numéros des polices sur votre imprimante, consultez votre manuel d'imprimante. Ces dernières sont répertoriées dans l'ordre fixé par le constructeur. Bien sûr, jusqu'à ce que votre traitement de texte annonce un numéro de police différent, c'est ce numéro de police qui servira par défaut. Pour les lasers, vous indiquez la hauteur de la police. Faites attention dans ce cas, à prendre une hauteur déjà répertoriée dans votre laser, sinon TurboPrint fera pour le mieux.

Autres ajouts

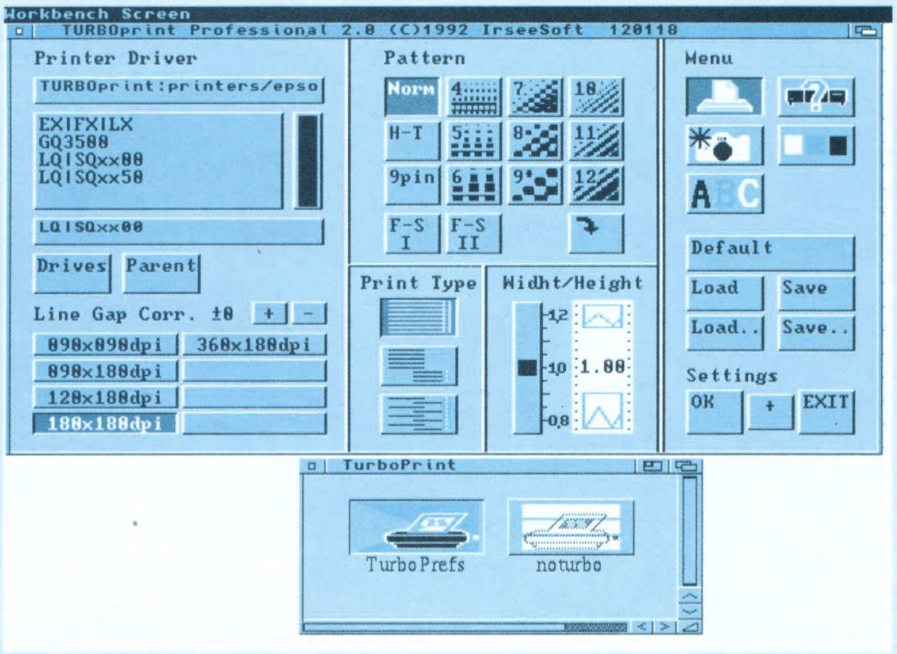
Dans le Menu Fonctions annexes, il y a un Bouton Bidirectionnel/UniDirectionnel en plus. Ceci afin de permettre une qualité d'impression supérieure, au détriment de la vitesse. Dans les Préférences, on trouve un PrinterPort, pour utiliser les cartes multi-série ou multi-parallèle. Dans le premier menu, les trames ont été très améliorées, et les essais faits avec la Star LC24-200 le prouvent à l'évidence.

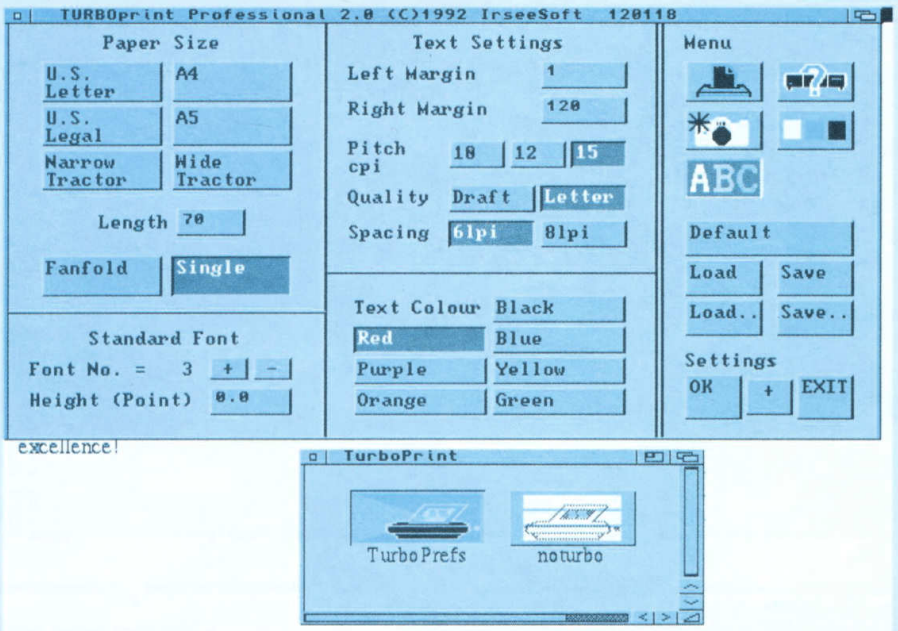
Les essais

J'ai fait des essais sur une matricielle (la STAR LC24-200) qui est testée dans un autre article et partiellement sur une DESKJET500C. La photo jointe (page 36) est faite sur la STAR. Les réglages sont les suivants: Gamma à 7, Trame: une grosse à points à 90z, le Noir mis sur Extra (Black sur Extra), et Demi-Ligne. C'est tout. Comme vous pouvez le voir l'effet de bande a disparu; par contre il peut arriver que entre chaque bande, il y ait un léger chevauchement de 1/10e de mm qui donne une teinte plus grasse, ou qu'il y ait un espace de 1/10e de blanc. Ceci semble résulter de l'avance du rouleau, et des tolérances de construction admises. Il suffit de refaire l'impression. Si vous voulez essayer, prenez d'abord un gamma supérieur à 1, des trames très grosses. Les meilleurs résultats sont obtenus avec de grosses trames, qui visuellement sont très supportables, contrairement à ce qu'on pourrait croire.

Pour la DeskJet500C, les essais que j'ai fais (grâce à l'amabilité d'*Infonix*), m'ont déçu. Je ne crois pas que le driver soit en cause, mais plutôt le principe de fonctionnement de la HP500C, qui oblige à faire un noir avec les 3 autres couleurs. Je dois dire qu'au bout de 2 heures, je ne suis pas arrivé à faire un vrai noir, ils avaient tous une teinte verdâtre. Néanmoins, je pense que je n'ai pas assez travaillé dessus. Aussi, si quelqu'un pouvait me prêter pour 2 ou 3 jours une HP500C, je pourrais faire un essai plus approfondi, et voir ce qu'on peut réellement obtenir avec TurboPrint. Contactez-moi au journal.

Quelles sont les images qui passent le mieux avec TurboPrint? Celles qui ont des teintes claires en majorité. Les teintes sombres comme le noir, sont à éviter au maximun. Les teintes claires sont représentées par des trames très aérées, qui permettent aux bandes de mieux se juxtaposer, et en cas de léger déréglage, de se mordre légèrement sans que cela n'apparaisse. Dans une même image imprimée sous le driver de Commodore et sous TurboPrint, il y en a probablement une qui est éclatante, et l'autre terne. Pourquoi? Parce que d'une part, la trame plus grosse de TurboPrint permet au Blanc de "respirer" entre les points de couleur, et d'aérer le dessin, rendant les couleurs plus





éclatantes, et, aussi, parce que dans Turboprint, nous pouvons utiliser un gamma, qui permet d'éclairer les couleurs du milieu. Ces deux fonctions permettent d'avoir un très beau rendu. Merci TurboPrint!!

Usage

TurboPrint ne fonctionne pas avec tous les logiciels de PAO, vu les restrictions imposées par les développeurs. TurboPrint ne fonctionne pas non plus avec Art Department, ni avec PageStream qui ont développé leurs propres drivers. A propos de Art Department, j'ai essayé le module Prefprinters avec ses 10 trames d'impressions. Honnêtement, si l'on n' a pas imprimé avec TurboPrint, c'est bien, mais comparé à TurboPrint, c'est de qualité inférieure. Par contre avec GoldDisk, c-a-d ProfessionalPage, ProfessionalDraw, PageSetter, TurboPrint va bien. Avec DPaintIV et DigiPaint3.0 il n'y a aucun problème.

Regrets

A l'évidence, imprimer en couleur, et qui plus est, imprimer de belles sorties sur des matricielles, voire des jets d'encre n'est pas chose facile, exige des tas d'essais ingrats et un méchant "paquet" d'heures derrière son imprimante. A ce niveau, TurboPrint pêche par une certain aspect fruste, par une ergonomie à l'état primaire. Par exemple, il aurait été souhaitable que deux ou trois images, comme celles que nous voyons derrière le package, soient mises sur la disquette, et avec les configurations de réglages pour la majorité des imprimantes. Je signale qu'un fichier configuration prend 280 octets, et qu'on pourrait très bien mettre un répertoire test avec pour chaque image les fichiers configs de chaque imprimante, ce qui permettrait à tout acheteur d'avoir du premier coup une impression au top niveau. Au lieu de cela, chacun doit tâtonner et arriver aux

réglages qui permettent enfin d'avoir la bonne impression. Turboprint devrait penser aux utilisateurs, car beaucoup de ceux qui n'auront pas la patience, se demanderont si ce n'est pas de la pub mensongère!! Je suis d'ailleurs persuadé que la qualité photographiée est exacte.

Marcel Duruflé

Conclusion

Très franchement, je trouve TurboPrint remarquable, malgré le fait que certaines images et leurs réglages ne soient pas fournis avec. Ceci dit, si vous avez une matricielle couleur, Citizen 224, Star LC24-200 ou tout autre 9 ou 24 aiguilles, il vous faut absolument acheter TurboPrint. Depuis que j'ai TurboPrint, j'avoue ne pas comprendre comment on peut imprimer sans. C'est littéralement la nuit et le jour.

Et la bonne nouvelle, c'est que des pourparlers se sont engagés pour que TurboPrint soit distribué très prochainement en France. Je ne peux en dire plus pour l'instant, mais au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez très certainement le commander chez votre revendeur. A vous les impressions qui en épateront plus d'un! Un petit merci à François Pinault pour sa coopération.

Editeur: IrseeSoft, Am Schlachtbichel 1, 8951 Irsee, Allemagne
Distributeur: Pre'spect Tecnics Inc., Box 53 rte. de Lotbinière, Dorion, Quebec, Canada J7V 2KO
Prix: $79.00

ESSAI de la STAR LC24-200

La STAR LC24-200C est une imprimante matricielle en deux versions: en couleur et en noir, référencées StarLc24-200c et StarLc24-200. C'est une belle machine, pourvue de petites trouvailles, et des fonctions qui sont en standard sur d'autres imprimantes. Le souci évident de cette machine est la fiabilité, et de simplifier la vie de l'utilisateur. Néanmoins, pour une utilisation performante, il vous faudra TurboPrint.

Description

L'emballage est assez volumineux, à croire qu'on se trimballe une machine à coudre. A l'intérieur se trouve une imprimante un peu plus large qu'une Epson, qui est livrée avec 2 manuels (l'original en anglais et la traduction en français: une bonne initiative) de 160 pages. L'installation via le port parallèle de l'Amiga se fait sans problème. Les drivers sont fournis sur une disquette (mais uniquement pour des PC), et comme sur Amiga, hormis TurboPrint il n'y a pas de drivers STAR LC24-200 version couleur. J'ai utilisé mon driver EPSONQ, vu qu'elle est compatible Epson LQ-860. Et çà marche.

Quelques précisions

L'insertion du papier peut se faire par le haut ou par le dessous de l'imprimante, une fente étant prévue à cet effet. Ou encore par picots, déjà installés; une simple manette permet de choisir son mode d'introduction.

Les réglages qui se faisaient habituellement par des DIPs -petits commutateurs- se font électroniquement avec les touches disposées sur l'imprimante (EDS). Le principe de fonctionnement est un peu celui des calculatrices Casio ou Texas Instruments, avec leurs 3 niveaux de lecture par touche, et les couleurs différentes associées. Au premier abord, il faut s'y faire, et cela ressemble à un casse-tête chinois plus qu'à autre chose. Néammoins, avec les caches fournis qu'on pose sur les touches, on

Considération sur les imprimantes... (suite)

Limites et problèmes des matricielles

Maintenant, il faut bien voir que les matricielles couleur ont leurs limites: il y a des choses que vous ne pourrez pas faire, comme par exemple faire une copie d'écran parfaite, encore que.. Pour cela il vous faudra passer à l'échelle au-dessus avec les SHARP-JX730 à jet d'encre, ou la CANON BJ-800 à bulle d'encre en couleur, avec des prix au-dessus hélas, très au-dessus, de l'ordre de 15000Frs.

Là où les matricielles couleur font merveille, c'est dans les impressions de graphiques style ProCalc, les logos comme avec ProDraw, les petits dessins (5 à 10 cm de large), les textes en couleur. Là, les résultats sont satisfaisants. d'autant que la définition est généralement de 360x360dpi. Le problème majeur rencontré par les matricielles est le tristement célébre effet de bande. Il faut savoir, que même avec le logiciel TurboPrint il est seulement partiellement résolu, au point d'être peu perceptible. Quel est-il? C'est très simple, l'encre qui est posée sur votre ruban à tendance à glisser vers le bas du ruban, celui-ci étant vertical. Ce qui fait que lorsqu'on imprime, les aiguilles qui imprimeront en bas, im primeront des points plus gras que ceux du haut, et donc plus for cés. Comme la partie basse d'une bande est en contact avec la par tie haute de celle qui suit, vous avez de surcroît un effet d contraste qui amplifie visuellement le phénomène. L'astuce qui été trouvée pour contourner ce problème consiste à n'utiliser qu la moitié supérieure du ruban, d'où une meilleure homogénéité d l'encrage, donc une impression plus régulière. Mais cela entraîn une impression deux fois plus lente. C'est le procédé utilisé pa TurboPrint, et effectivement, les meilleurs résultats sont obtenu avec ce mode Demi-Ligne. Mais, il y a un problème qui subsist malgré tout, c'est que les bandes imprimées doivent être parfaite ment superposées l'une au-dessous de l'autre. A chaque fois que l tête d'impression va imprimer une nouvelle bande, le cylindre su lequel est posée la feuille avance d'un cran, égal à la largeur d'un bande, pour qu'une nouvelle bande soit imprimée juste en dessous. Comme vous l'avez deviné, il faut que ce soit ajusté a quart de poil près, à savoir au 1/10e de mm. Si le cylindre a avanc un peu trop, vous aurez un interstice blanc de l'ordre d'un 1/10 de mm, ou si pas assez, vous aurez un chevauchement de 1/10e de 2 bandes adjacentes. Et donc, un filet d'une couleur plus sombr qui séparera les deux bandes. Si vous regardez par exemple le deux papillons imprimés dans la publicité sur la Citizen 224, vous devrez voir ces effets. Dans l'exemple de gauche, où le papillon es plus terne, à l'évidence imprimé avec les drivers standards de

s'y retrouve, et les astuces n'y manquent pas. Par exemple, il arrive souvent qu'on stoppe une impression en cours, et qu'on veuille relancer une autre. Malheureusement le tampon de l'imprimante a conservé quelques caractères de l'ancienne impression, et crac! Vous imprimez des caractères incompréhensibles ou une partie de l'ancienne impression avant d'imprimer votre nouvelle impression. Là, en cliquant sur OnLine et Font, on vide le tampon, et si on appuie un peu plus, on remet l'imprimante sur ses réglages par défaut. Il y a aussi la possibilité par un même système de touches de regarder ce qui arrive réellement sur votre imprimante, sous forme hexa(pour les programmeurs). Sympa!

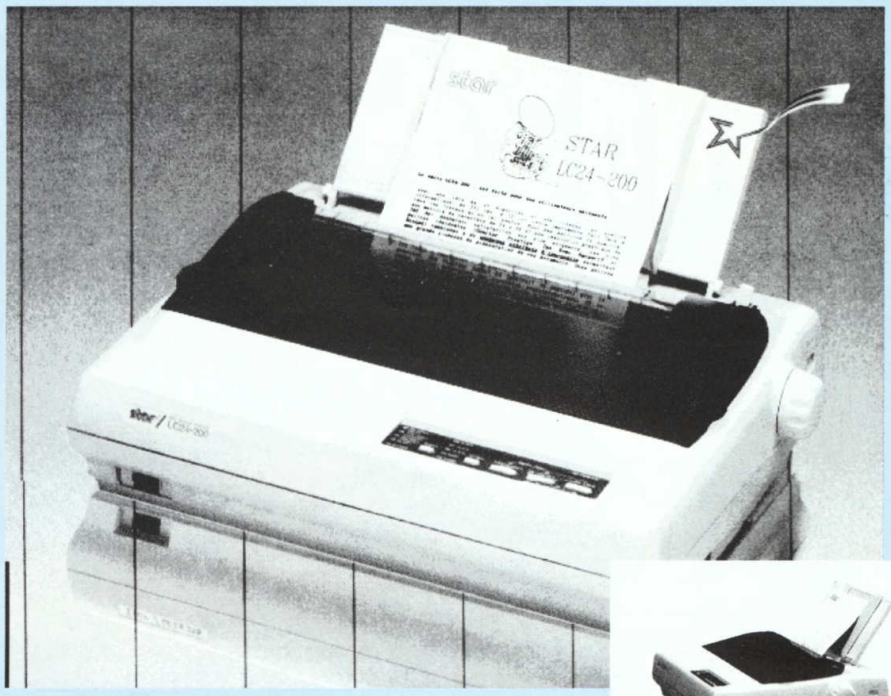
Le seul ennui, c'est qu'il faut absolument éviter de cliquer par ci par là les touches, car vous aurez alors des réglages surprenants. Très chatouilleux. Ceci dit, le tampon d'entrée pour la couleur est 30K, ce qui permet une bonne rapidité d'impression dans les dessins (important avec ProPage). Les polices livrées sont au nombre de 5 (Rms-Roman, SansSerif, Courier, Prestige, Script) et OPtion pour la police en cartouche. Vous pouvez en sélectionner une par défaut tout comme la couleur d'impression parmi 7 (Noir, rouge, orange, jaune,vert,bleu,violet).

Le manuel est très clair sur les procédures d'installation, les différents réglages que vous pouvez faire, leur enregistrement. Il y a une partie programmation de l'imprimante en Basic, très détaillée, pour imprimer et inventer de nouveaux caractères ou graphismes.

Impression d'images en couleur

Dès que je l'ai eue, je n'ai pas pu résister: j'ai pris une image , celle de Norman, et l'ai imprimée via DeluxePaint IV. Le résultat n'a pas été fameux, avec les effets de bande, les couleurs qui ne correspondaient pas à celles de l'écran. Comme si un voile rougeâtre était tombé sur l'imprimante. Après plusieurs réglages, toujours pareil, même la situation empirait, et encore je n'avais fait que reproduire en taille 50%, pas en pleine page. J'avoue que j'ai commencé à regarder vers la bouteille de pétillant de Rosé de Gaillac, pour me remettre d'aplomb. Très décevant (l'impression, pas la bouteille!)..

Donc, j'ai pris mon TurboPrint, éh, éh, éh... Et là, j'ai mis un gamma sur 5, une trame moyenne, à points horizontaux et verticaux. Et là, la bécane a répondu OK, Corral. Les colts sont sortis, et le fond orange vif est devenu jaune/orange pâle, le pantalon qui était vert-bleu foncé, devenait bleu clair, tout est rentré dans l'ordre. C'était supportable, on pouvait respirer et je n'étais plus obligé de regarder la bouteille de Pétillant. L'effet de bande se



voyait un peu. J'ai mis sur DemiLigne, et là, l'image a été très bonne. Mais soyons correct, si l'on regarde de très près, l'on s'apercevra que le raccord entre les différentes bandes à l'impression est loin d'être parfait, et qu'il y a parfois des chevauchements de 1/10e de millimètre, qui font que c'est plus foncé sur ce 1/10e. Par exemple, si vous avez deux bandes rouges continues et qui se superposent, vous pourrez avoir un mauvais raccord de 1/10e voire 2/10e de mm, et la teinte obtenue sera un filet rouge grenat. On peut éviter tout cela en prenant l'option Trame moyenne ou Trame gros points; les raccords se feront plus facilement.

Pour l'image du Lion, il a fallu mettre Black sur Extra d'office, gamma sur 7, une trame moyenne, et demi-ligne. Et vous devrez obtenir ce Lion en photo. Rien à voir avec le Lion imprimé en standard. Lorsqu'on se sert de l'option Black sur Extra, la tête d'impression au lieu de faire quatre passages (noir, rouge, bleu, jaune) , va en faire 7! C'est à dire que pour avoir un superbe noir, elle passera un rouge maxi, un bleu maxi, un jaune maxi et du noir sur la zone noire, alors qu'en mode Black sur Normal, elle passera seulement du noir, en plus des passages normaux avec le rouge, le jaune, le bleu.

J'ai essayé d'imprimer des images de plus de 8 cm sur l'imprimante, et il semble que le tampon de 30 k soit insuffisant. Car, l'impression se fait bien, mais au bout de 7 bandes il y a un arrêt, la tête d'impression se repositionne au milieu de la feuille et attend que les calculs se fassent au niveau de l'ordinateur. Et lorsque l'impression reprend, il y a un filet blanc de 3/10e de mm. Donc, si l'on veut une impression de qualité, il faut éviter que la tête se mette en attente, et que le mouvement d'impression soit interrompu. Avec un tampon de 60 k, une image de 15 cm

doit passer comme une lettre à la poste. C'est le seul problème que j'ai rencontré.

Impression de caractères

L'impression des caractères se fait correctement. Les essais avec ProPage et Turboprint, ou sans TurboPrint sont très bons.

Marcel Duruflé

Conclusion

Une bonne machine, qui semble être robuste, avec un prix pour la LC24-200Couleur de 3000Frs voire moins, et pour la version en noir et blanc de 2500-2700Frs. Néanmoins, si vous voulez avoir des images de bonne qualité, il vous faudra acheter TurboPrint. D'ailleurs, il serait souhaitable qu'on vende un package StarLC24-200C et TurboPrint. Si vous voulez personnaliser votre courrier, vos factures, présenter des roughs, des maquettes à des clients, c'est sûrement un bon choix. A noter un numéro de téléphone direct pour les utilisateurs, en cas d'ennui.

Distributeur: Star Micronics France 25 rue Michael Faraday- 78182 St Quentin en Yvelines.
Tel: (16.1) 30.45.40.04
Fax: (16.1) 34.60.57.94
Ligne service technique:
Numéro direct: (16.1) 30.45.50.50
Fax: (16.1) 34.60.97.08

CITIZEN

Citizen 224
Citizen Print Manager

La nouvelle imprimante 24 aiguilles de chez Citizen nous a été aimablement proposée avec le logiciel Citizen PRINT MANAGER qui est une version simplifiée de TurboPrint 2.0. Quels sont les résultats de cette alliance logiciel-matériel?

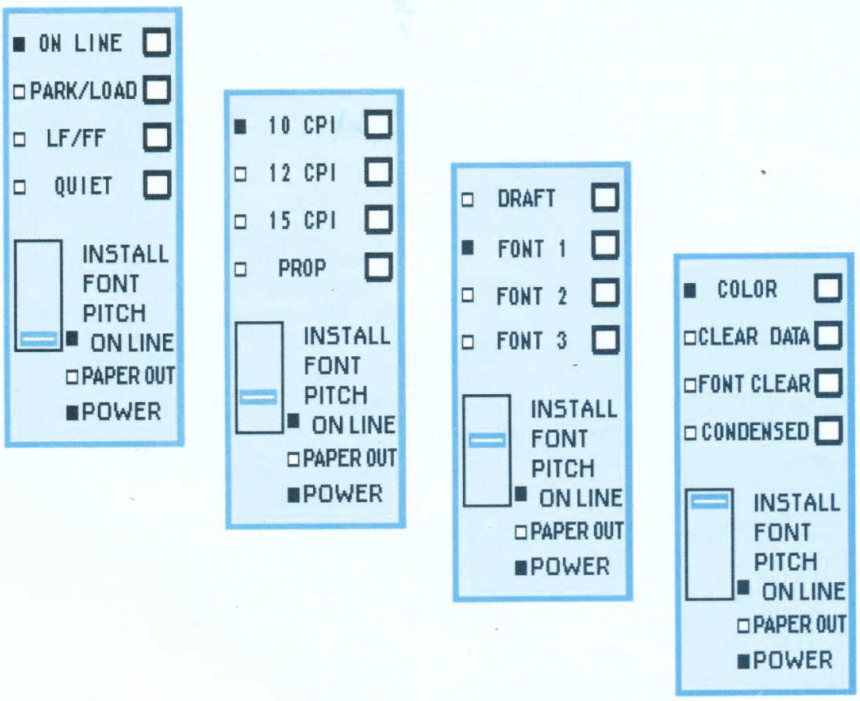
De la SWIFT 24 à la 224

Déjà utilisateur de la marque, je bénéficie depuis plus d'un an des services d'une SWIFT 24. Le "look" du nouveau bébé de 5.5 Kg, la 224, est resté quasiment inchangé, la coque est identique en couleur et en forme, seul le capot-avant est maintenant totalement de couleur fumée (nettement moins salissant).

Le grand changement vient du panneau de contrôle. Pour la petite histoire, c'est le système très original à l'époque, proposé par Citizen sur la SWIFT 24, qui avait motivé mon achat. Deux lignes d'écran LCD assistaient vos réglages des différents paramètres et servaient de base de dialogue entre vous et la machine. On était bien loin des micro-switches et autres systèmes de questions/réponses sur papier!

A l'usage, la méthode de contrôle proposée sur la SWIFT s'est avérée très délicate. La séquence de touches à effectuer pour modifier certains paramètres est assez impressionnante (il n'est pas rare de devoir enchaîner plus d'une vingtaine de touches pour arriver à son but (20 pressions sur plusieurs des 6 différentes touches permettent de régler la taille du papier à 11 pouces par exemple). Ainsi la méthode de programmation utilisée n'est pas très heureuse puisqu'elle nécessite des connaissances particulières sur l'enchainement à effectuer. Il n'y a pas de repère sur l'écran de la SWIFT 24 permettant, par exemple, de savoir si l'on se trouve en mode modification ou en mode consultation des paramètres (ou alors je ne l'ai pas trouvée...)

J'ai donc regretté un peu le système désespérement simple et rapide (c'est ce qu'il me faut) des micro-switches. En contre-partie le système LCD était très utile pour tous les messages d'erreurs qui étaient alors clairement signalés.



Le panneau de contrôle de la 224

La Citizen 224 utilise un nouveau système de contrôle beaucoup plus simple et agréable à utiliser. D'une part des micro-switches faciles d'accès (pas besoin de retourner l'imprimante ou de la démonter entièrement) permettent de définir la configuration de base (fontes par défaut, taille de papier, sélection des jeux de caractères en fonction du pays, etc...) et d'autre part un mécanisme de panneau coulissant à quatre positions affectent un rôle particulier (clairement décrit) aux quatre boutons de contrôle de l'imprimante (voir figure "panneau de contrôle"). Cette méthode permet d'avoir clairement sous les yeux le rôle principal de chacun des interrupteurs et de savoir à tout moment ce que l'on fait.

Un clavier revu et corrigé

Il est important de remarquer que le mécanisme des contacts a été fort heureusement changé. La SWIFT 24 souffre d'un système très fragile (façon clavier plat des premiers TO7, même pas de touches-gommes, tout aussi peu fiable!). La surface plastique qui sert de support de pression finit par se découper autour de la zone de contact, ce qui est ni esthétique, ni étanche à la poussière (Citizen, tu veux pas m'envoyer un nouveau clavier s'il te plaît, je te promets, je le casserai plus...). La 224 dispose d'un interrupteur en plastique rigide au contact franc.

Introduction du papier

Cette imprimante supporte tout type de papier d'une largeur de 18.3 à 25.4 cm en feuille à feuille et de 10.1 à 25.4 cm en continu. Le grammage supporté varie de 70 à 100 gm2 (des feuilles A4 de 110 gm2 ont été esssayées et se coincent de temps en temps sur les extrémités du capot-guide à cause de leur trop grande rigidité. Ahhh, si les rails de guidage avaient été un petit peu plus longs.

Le système de guidage du papier en "continu" a été très bien étudié mais celui-ci ne permet plus la traction de rame de feuilles après le passage du cylindre comme sur la SWIFT 24 qui propose les deux systèmes "tracté" et "poussé". Le deuxième mode est le seul proposé par la 224. L'avantage incontournable de celui-ci est le passage immédiat et semi-automatique en mode feuille à feuille ou en mode "listing" (super utile car cela évite de tout enlever pour passer une simple feuille entre deux listings de programmes). Pour faciliter largement la tâche de l'utilisateur, le papier est avancé automatiquement jusqu'à la tête d'impression (qui se centre sur la feuille).

Dans le mode "listing", le papier se parque et se repositionne, là aussi, automatiquement, même pour être découpé selon

Considération sur les imprimantes... (suite)

l'Amiga, on peut voir l'effet de bande, avec des stries pour fabriquer les couleurs, le tout donnant une couleur rougeâtre, donc des couleurs fausses certainement par rapport à l'écran. Dans le deuxième exemple, cet effet de bande a disparu, les couleurs sont devenues superbes, et doivent très certainement être très proches de celles à l'écran. Par contre, il y a un effet de chevauchement, qui est perceptible dans les zones rouges, où tous les 2 millimètres, vous avez un filet grenat d'un 1/10e de millimètre. Tout ceci prouve à l'évidence que le deuxième papillon a été fait avec TurboPrint. Que peut-on faire pour annuler ce petit problème? A ma connaissance, hormis recommencer, ce qui devrait permettre d'avoir une bonne impression cette fois-ci, il n'y a pas de véritable solution. Mais, ne gâchons pas notre plaisir par ces constatations sur les limites des matricielles, n'oublions pas que les résultats sont remarquables de qualité; et ceci grâce à l'action conjuguée des technologies 24 aiguilles et de TurboPrint Professional.

CONSEILS

Règles élémentaires à respecter:

1. *Le choix du papier.* Si vous devez imprimer des teintes claires, donc une frappe d'aiguille faible, le papier courrier de 80g suffira amplement. Si vous utilisez des teintes plus soutenues comme pour le papillon d'Omnilogic, ou le lion, prenez des papiers forts, avec une certaine rigidité, surtout si vous utilisez le mode Black sur Extra avec 7 passages! Du 110g à 160g est conseillé, sinon votre impression sur feuille aura l'air un peu fripée.

2. *Evitez les sujets qui sont sur fond noir ou des teintes sombres*, car l'effet de bande s'y verra beaucoup, et même dans le mode Demi-Ligne, en contre-jour, vous verrez la frappe des bandes, surtout si vous avez un papier qui n'est pas assez fort! Votre sujet peut comporter des teintes fortes, du rouge intense ou du bleu fort, mais pas en fond, et surtout sur des surfaces pas trop grandes.

3. *Evitez la pleine page pour vos images*: si vous voulez reproduire une de vos images 3D qui vous plaisent, ne le faites pas en pleine page. Une taille de 5 à 10 cm pour un dessin est amplement suffisante, et les effets de chevauchements, d'interstices ou de bande y sont moins visibles.

4. *Utilisez TurboPrint*, je ne le répéterai jamais assez. Pour commencer, je vous suggère de prendre la trame la plus grosse, un facteur gamma mis sur 04, une échelle de reproduction de 50% (cela vous donnera une idée, et économisera votre ruban). Puis, progressivement, en ajustant le gamma et les trames, faites des essais.

5. *Réglez la manette d'épaisseur de papier.* Si vous ne le faites pas, vous aurez des interstices ou des chevauchements.Un mauvais réglage de la manette! Pensez-y!

Les meilleurs résultats ont été obtenus avec TurboPrint, et avec des trames grosses ou moyennes en 360x360dpi. Une mention toute particulière doit être accordée aux dessins faits avec ProDraw3.0. Ils sont certainement parmi les plus beaux. Soyez patient, il faut faire pas mal d'essais, mais je peux vous dire qu'une fois les réglages obtenus, cela marchera comme une montre, et chaque fois votre imprimante affichera vos images préférées ou votre courrier comme vous l'aimez. Et ça, ça n'a pas de prix.

Marcel Duruflé

les pointillés sur la réglette du capot, prévue à cet effet... géniale, non?

Les drivers

L'avantage des dernières imprimantes Citizen est le support des codes de contrôles des systèmes EPSON LQxxx et IBM PRO-Printer (avec NEC en mode graphique sur la 224). Autant dire que n'importe quel système informatique (qui se respecte) dispose de pilotes d'imprimante pour ces deux "grands". Bien entendu, certains codes sont spécifiques à l'imprimante (choix de l'émulation, mode déchirage du papier (nouveau sur la 224), sélection des caractères Windows (tout aussi nouveau), sélection d'impression aggrandi qui est assez spectaculaire mais le graphisme des polices est simplement "zoomé", etc...).

La couleur en mode "texte"

La particularité extrêmement appréciable de cette imprimante est son système couleur. Au moyen d'un ruban quadrichromique (noir, bleu rouge et jaune) et d'un moteur qui le positionne automatiquement (pas de jonglerie ridicule avec des rubans de couleurs différentes), ce petit bijou vous génère de magnifiques pages en couleurs. C'est une des meilleures façons de donner du relief à vos documents. En combinant les 4 couleurs de base, la 224 vous propose directement sept couleurs utilisables en mode "texte" (vert, violet et orange en plus).

Les graphiques en noir et blanc

La qualité d'impression graphique de la Citizen est excellente et irréprochable. La résolution de 360x360 dpi est très honorablement respectée et en ajoutant une photocopie de qualité au document issu de la 224, vous obtenez un résultat quasi équivalent à un tirage "laser" (certains spécialistes de la rédaction s'y sont même trompés!). Mais les performances ne s'arrêtent pas là!

La nouveauté: des pilotes spécifiques

Afin d'utiliser au maximum les possibilités de ses imprimantes, Citizen propose une version adaptée du logiciel TurboPrint 2.0 de IrsseSoft, Citizen PRINT MANAGER v1.0 (Mars 1992). Il est très important de noter que ce genre d'initiative (association de développeur logiciel et matériel) est très rare, notamment dans le milieu Amiga qui est souvent un peu oublié. Certains drivers pour d'autres marques d'imprimantes sont toujours attendus et s'il n'y avait pas le Domaine Public pour favoriser leur développement, je connais plusieurs imprimantes réputées qui auraient fini par passer par la fenêtre (notamment la CANON, laser ou BJxx). Bravo à Citizen, pour avoir réalisé jusqu'au bout cette performance.

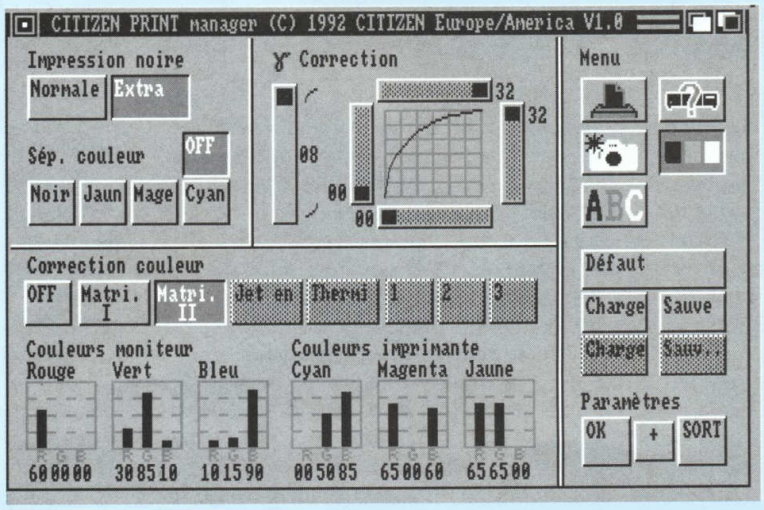
Ce logiciel améliore énormément la qualité des tirages couleurs sur papier par rapport aux résultats donnés par les drivers du Workbench.

Après des heures d'utilisation, nous nous sommes rendu compte de certaines petites règles à suivre. Il n'y a d'abord pas de configuration universelle pour Citizen Print Manager. Chaque création graphique, en fonction du contraste, de la luminosité et de la répartition des couleurs demande des réglages différents. Un des paramètres très important en ce qui concerne les critères cités est le réglage du seuil du noir et blanc. Variant seulement de 1 à 15, il a des effets très importants sur le traitement des couleurs. Un fond clair peut disparaître et laisser la place au blanc du papier donnant finalement beaucoup plus de valeur au résultat final (même s'il n'est pas toujours conforme à l'image d'origine). Il faut bien comprendre que le support de l'image qu'est l'écran et le support du dessin qu'est le papier ont des comportements "chromatiques" très différents ce qui justifie nettement le menu couleur du logiciel. Il s'agit en fait d'adapter au mieux son image à un nouveau support.

Le paramètre correction d'interligne a un effet direct sur l'apparition des bandes

spécifiques aux imprimantes matricielles. Le paramètre Gamma permet (et c'est sans doute le plus important) de donner beaucoup plus de luminosité aux couleurs.

Malheureusement, un des défauts remarqué de la méthode d'impression couleur utilisée est la partie jaune du ruban qui a tendance à se salir après plusieurs impressions pour des images très sombres comme le lion. Même avec un ruban presque neuf on a du mal à éviter des salissures noires sur fond clair dûes à ce phenomène (voir sortie de "Norman" (partie gauche) sur la page 36. Et comme le ruban coûte plus de 200F la production de grandes images couleurs en série n'est pas à recommander. ✍ **Jérôme Pagès**



Conclusion

A part son niveau de bruit très élevé, la Citizen 224 nous a donné entière satisfaction. Du point de vue de la qualité des documents qu'elle imprime et des couleurs qu'elle offre, on peut se réjouir de la disponibilité d'un programme comme Citizen Print Manager (ou TurboPrint 2.0 plus complet). La mise au point de l'impression couleur est tout de même plus délicate et demande à être étudiée avec soin pour arriver à obtenir un beau résultat sans faire trente six essais. Le prix de l'ensemble logiciel et imprimante est bien sûr très compétitif pour une 24 aiguilles couleur.

Bien que moins bien soignée que celle de sa grande soeur la SWIFT 24, la documentation de la 224 est très détaillée et propose de nombreux exemples en BASIC. La liste des codes est clairement spécifiée et commentée (pas comme sur la Deskjet 500).

La présence d'outils comme le vidage hexadécimal ou l'effacement direct du buffer sans éteindre la machine sont vraiment bienvenus. A noter également la disquette contenant les drivers Windows3 (utiliser le driver SWIFT 24 pour la couleur même avec la 224, le driver 224 semble avoir un bug).

Pour:

- le prix
- l'émulation EPSON
- la qualité d'impression
- la rapidité d'impression listing (180 cps)
- la couleur
- le logiciel Citizen Print Manager
- la touche de vidage du tampon
- la documentation en français et détaillée

Contre:

- le prix du ruban couleur
- la déterioration de la portion jaune du ruban
- le bruit des aiguilles (55 dB)
- la difficulté de trouver les bons réglages sur C.P.M.

Distributeur : OMNILOGIC/ Citizen 11, rue de Cambrai, Bât 028 75019 Paris.

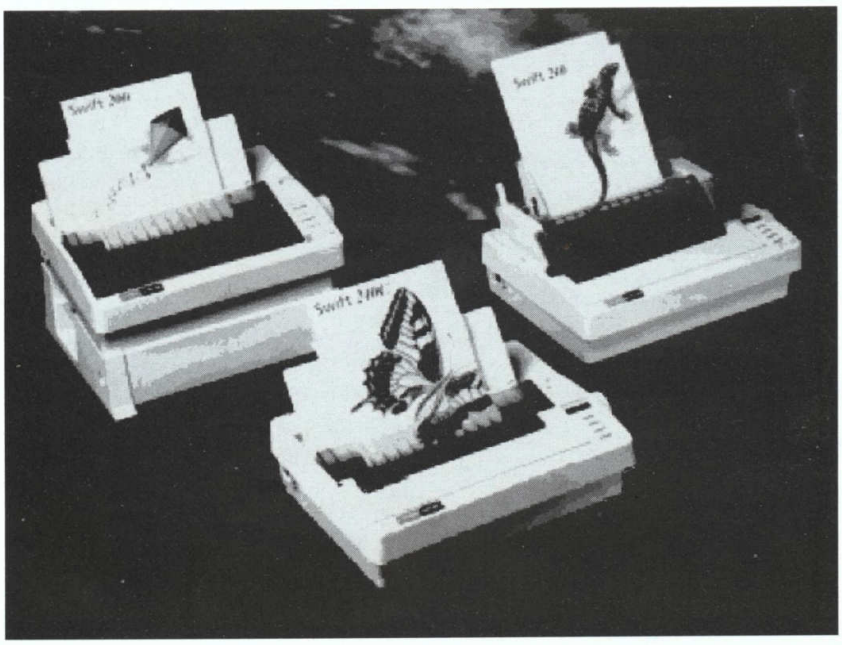
Prix : 2490 FF

Driver Citizen (120 F HT)

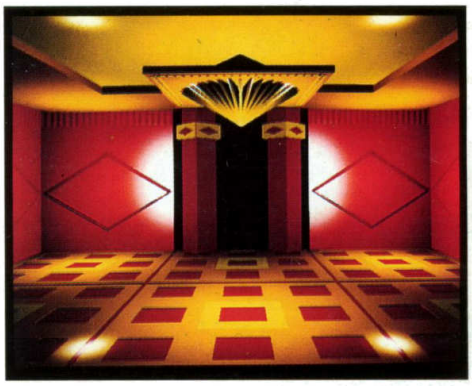
DERNIERE MINUTE!

Citizen vient de mettre la dernière main à leur nouvelle gamme d'imprimantes: SWFT 2! Elle est coomposée de trois imprimantes matricielles 24 aiguilles très silencieuses (43 dB en mode silence, 46.5 dB en mode normal).

Swift 200	2015 F HT
Swift 240	2520 F HT
Swift 240 C	2690 F HT
Prix des accessoires:	
Bac feuille à feuille automatique	870 F HT
Extension mémoire à 32 Ko	175 F HT
Extension mémoire à 128 Ko (Swift 240, 240C uniquement)	280 F HT
Cartouches de polices (2 police par cartouche) (Swift 240, 240C uniquement)	375 F HT
Ruban couleur	205 F HT



PAINTER 3D



- **Un passionnant voyage dans une nouvelle dimension vous attend.**
- **La naissance d'une nouvelle ère dans le plaisir de la création.**
- **Pour la première fois, la puissance de la 3D n'est plus un obstacle.**
- **Painter 3D, la touche finale à la puissance graphique.**

- **Compatible avec tous les Amiga, sans problèmes même avec un Amiga 500 et 1 Méga de mémoire.**
- **Nouvelle version française, manuel en couleurs.**

Prix Conseillé Sfr. 149.- FF 690.-- TTC.

A Production Of :

ADEPT DEVELOPMENT

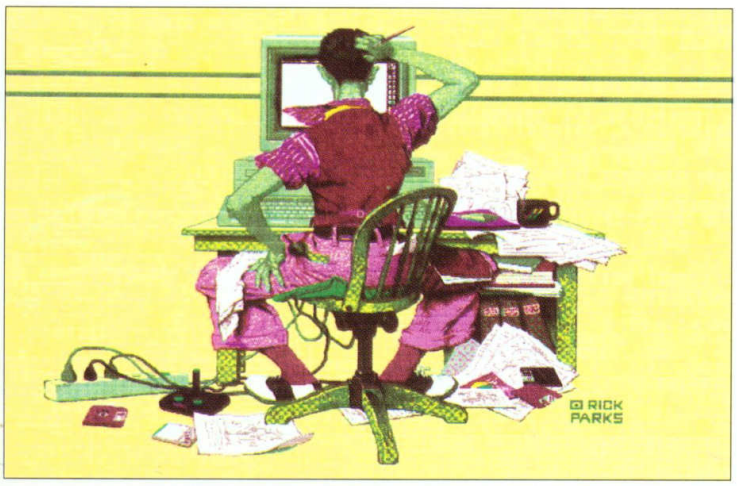
Pour toute information ou commande contactez directement :
Adept Marketing Suisse
Tel : (021) 702.26.26 Fax : (021) 702.26.29
Depuis la France 19-41-21 702.26.26

Transport gratuit pour toutes Les commandes en dehors de la Suisse.

Revendeurs et Distributeurs contactez-nous pour tout renseignement.

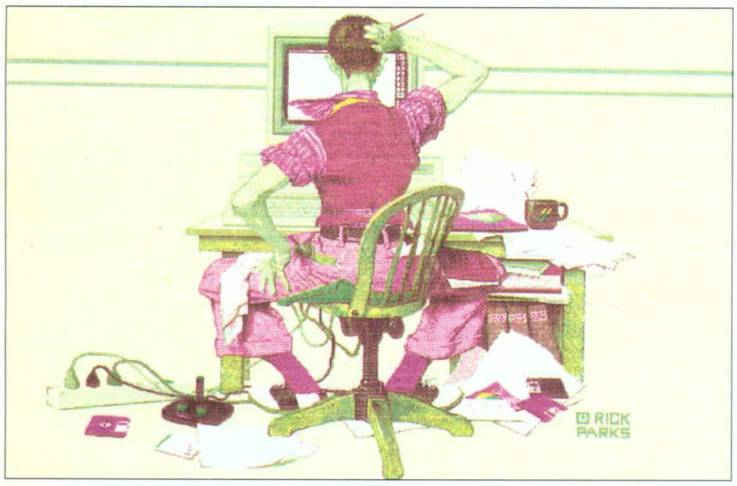
All pictures shown were created with Painter 3D V1.2, Amiga is a TradeMark of Commodore-Amiga
Painter 3D, Adept, Adept Logo, are registered TradeMarks of Adept Int. Ltd. Other products mentioned are TradeMarks of their respective companies.

COMPARATIF IMPRIMANTES



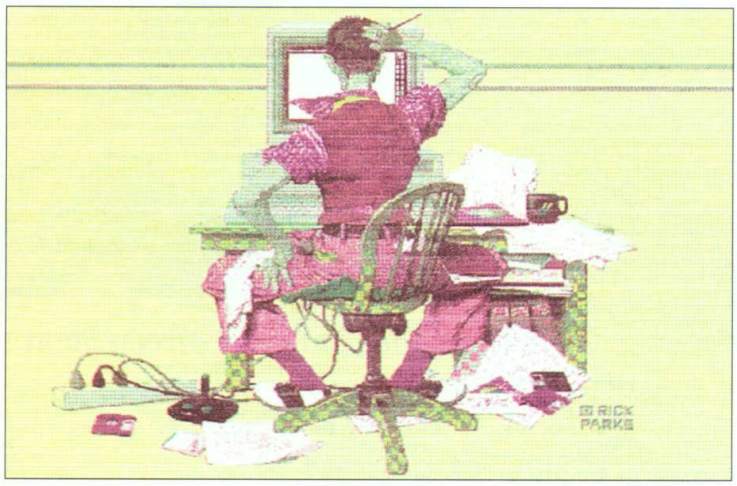
"Norman" de Rick Parks avec Citizen 224
et Citizen Print Manager

"Lion" de Rick Parks avec Citizen 224
et Citizen Print Manager

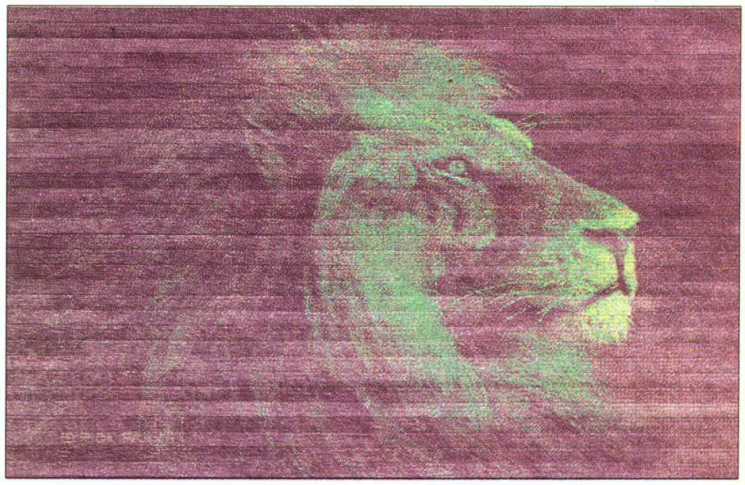


"Norman" de Rick Parks avec Star LC 24-200C
et TurboPrint

"Lion" de Rick Parks avec Star LC 24-200C
et TurboPrint



"Norman" de Rick Parks avec Star LC 24-200C
sans TurboPrint



"Lion" de Rick Parks avec Star LC 24-200C
sans TurboPrint

BAB MICRO CENTER

7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

Service Vente Par Correspondance : 59 59 39 65
Service Domaine Public : 59 59 19 37
Service Minitel : 36 15 BAB MICRO

UNITES CENTRALES

AMIGA 600	2 990 F
AMIGA 600-HD (Disque IDE 20 Mo)	4 490 F
AMIGA 1200	TEL.
AMIGA 3000/030-25-HD100	16 590 F
AMIGA 3000-TOWER/25-100	19 890 F
AMIGA 3000-TOWER/25-200	23 590 F
AMIGA 4000/040-25-HD40	22 490 F
AMIGA 4000/040-25-HD120	23 690 F

CD-ROM

COMMODORE A570 (Pour A500)	2 990 F
COMMODORE A570 + PACK 3 CD	3 490 F

DISQUES DURS A2000

GVP (Voir pages centrales)	
SYQUEST INTERNE 44	3 890 F
SYQUEST INTERNE 88	4 990 F

DISQUES DURS A500/500+

GVP (Voir pages centrales)	

CARTES ACCELERATRICES

GVP (Voir pages centrales)	

EXTENSIONS MEMOIRE

A500 512 Ko PC 505 sans horloge	290 F
A500 512 Ko PC 504 avec horloge	350 F
A500 1 Mo PC 503 + Pass-Thru	590 F
A500 1,5 Mo PC 502 (1 Mo CHIP)	990 F
A500 2 Mo/8 PC 800 Interne	1 290 F
A500 MEGA-MIX 2 Mo / 8 Mo	1 790 F
A500 BASEBOARD 0Mo / 6Mo	750 F
A500 BASEBOARD 2Mo / 6Mo	1 350 F
A500 BASEBOARD 4Mo / 6Mo	1 990 F
A500 BASEBOARD 6Mo / 6Mo	3 200 F
A500+ BASEBOARD 1 Mo	525 F
A500+ BASEBOARD 0Ko / 4Mo	700 F
A500+ BASEBOARD 2Mo / 4Mo	1 250 F
A500+ BASEBOARD 4Mo / 4Mo	1 950 F
A600 BASEBOARD 1Mo + horloge	590 F
A600 2 Mo AMEM sur Bus PCMCIA	1 190 F
A600 4 Mo AMEM sur Bus PCMCIA	1 790 F
GVP A2000 (Voir pages centrales)	

LECTEURS DE DISQUETTES

EXTERNE 3"1/2 PCB 880	550 F
EXTERNE 3"1/2 PCB 880+BLITZ	710 F
EXTERNE 3"1/2 ZYDEC	590 F
EXTERNE 3"1/2 CBM A1011	890 F
INTERNE 3"1/2 A500	590 F
INTERNE 3"1/2 A2000	690 F

GENLOCKS

ROCGEN PAL	1 190 F
COMMODORE A2300	1 990 F
COMMODORE HOME VIDEO KIT	1 490 F
GST 40A PAL	2 340 F
GST 40A Y/C	2 530 F
GST A3000 PAL Y/C	2 280 F
GST GOLD ASF	4 430 F
GST GOLD PRO	7 600 F
GVP (Voir pages centrales)	
VIDEOMASTER	9 950 F

DIGITALISATION

FILTRE ELECTRONIQUE DG 40	1 670 F
FILTRE DIGIGOLD PRO + CHROMA-K	3 030 F
DIGIVIEW MEDIA STATION	1 690 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE ART VD & FB 2001	15 890 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS + AV-ANIM	3 890 F
D.C.T.V. PAL	4 990 F
D.C.T.V. RVB	6 990 F
OPAL-VISION	7 850 F
GVP (Voir pages centrales)	
A2000 COMMODORE A2320	1 990 F

CARTES EMULATION PC

AT-ONCE PLUS 16 Mhz	2 690 F
GVP AT-500 16 Mhz	2 290 F
COMMODORE A2386/SX-20	4 690 F
GOLDEN GATE VORTEX 386SX-25	4 990 F

SCANNERS

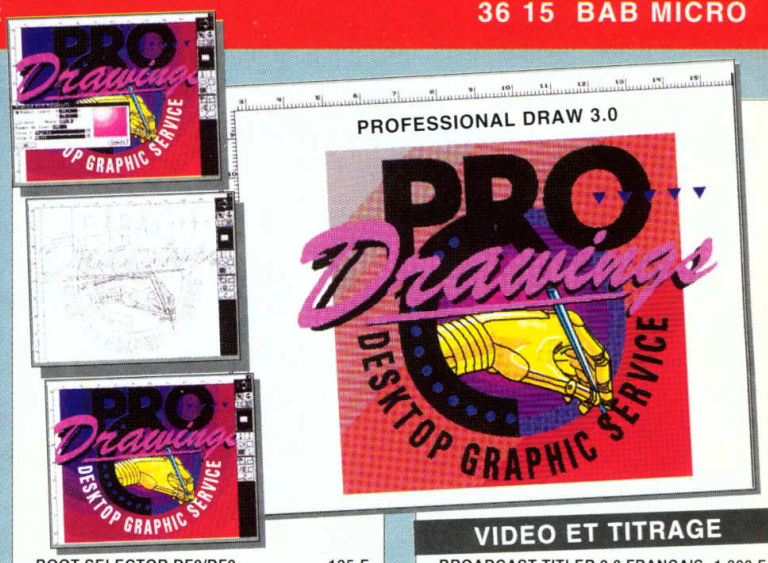
POWERSCAN	1 390 F
ESPON GT6000 A4 COUL+DRIVER	15 990 F

MONITEURS

COMMODORE 1085-S	1 990 F
COMMODORE 1084-S	2 450 F
COMMODORE 1960 MULTISYNC	4 090 F
TRUST 20-28 SVGA	2 490 F
TRUST 20-28 MULTISYNCHRO	2 990 F

ACCESSOIRES

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE	390 F
CHANGE KICKSTART AMIGA 600	450 F
FILTRE ECRAN VERRE 14"	490 F
ALIMENTATION AMIGA 500	490 F
BOOT SELECTOR DF0/DF1	125 F



BOOT SELECTOR DF0/DF2	125 F
CABLE AMIGA A MINITEL	190 F
CABLE NULL-MODEM	150 F
CABLE PARALLELE-CENTRONICS	70 F
HOUSSE A500	90 F
HOUSSE A500 + ECRAN	140 F
SWITCHER MOUSE/JOYSTICK	135 F
RALLONGE JOYSTICK/SOURIS 30 CM	45 F
SOURIS AMIGA PILOT	249 F
SOURIS AMIGA CHIC-MOUSE	290 F
SOURIS OPTIQUE GOLDEN IMAGE	TEL.
SOURIS OPTO-MECANIQUE G.IMAGE	TEL.
KIT NETTOYAGE DISQUETTES 3"1/2	69 F
BOITE RANGEMENT POSSO 3"1/2	139 F

JOYSTICKS

KONIX NAVIGATOR	160 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	150 F
QUICKJOY TOPSTAR	290 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D PLUS	1 290 F
CITIZEN 224 D + KIT COULEUR	2 490 F
AMIGA PRINT MANAGER (224D)	100 F
COMMODORE MPS 1270	1 290 F
HP DESKJET 500-C	6 990 F
STAR LP4 POSTSCRIPT	16 990 F

GRAPHISME

CALLIGARI 2.0	2 990 F
DELUXE PAINT 4.1 (VF/CIS)	950 F
CINEMORPH (GVP)	990 F
DIGIPAINT 3.0	590 F
DIGIVIEW-MEDIA STATION	1 690 F
IMAGINE 2.0 (Version américaine)	2 690 F
REAL 3D LIGHT (VF)	990 F
REAL 3D PRO-TURBO (VF)	2 990 F
VISTA PRO 2 PAL	780 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F

GRAPHISME 24 BITS

IMAGE MASTER	1 950 F
ART DEPARTMENT PRO JUNIOR	590 F
ART DEPARTMENT PRO 2.1	1 690 F

MULTIMEDIA

AMIGAVISION	990 F
AMIGAVISION PRO 3.0	TEL.
CAN-DO 1.6 PAL	1 020 F
SCALA VIDEO-TITLER VF	690 F
SCALA VIDEO STUDIO (1.1 VF)	2 360 F
SCALA MULTIMEDIA 2.0	3 490 F

VIDEO ET TITRAGE

BROADCAST TITLER 2.0 FRANCAIS	1 990 F
PRO-TITLER 2.01	990 F
VIDEO DIRECTOR (Pilot.scopes)	1 490 F

BUREAUTIQUE

EXCELLENCE 3.0 F	1 290 F
KINDWORDS 3.0 F	490 F
MAXIPLAN 4.0	550 F
PAGE SETTER 2.0 F	690 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PROFESSIONAL CALC	1 390 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1 190 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0 VA	2 490 F
PROPAGE 3.0 + PRODRAW 3.0	2 990 F
PROWRITE 3.2 F	990 F
SUPERBASE 4 (VA)	2 450 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO GVP	890 F
INTERFACE MIDI 2	390 F
SOUND TRAP III DIGITIZER	199 F
STEREO MASTER	390 F
TECHNO-SOUND TURBO	450 F

PROGRAMMATION

AMOS (VERSION FRANCAISE)	475 F
AMOS 3-D	370 F
AMOS COMPILATEUR	290 F
HI-SOFT DEVPAC III	850 F
HIGH-SPEED PASCAL	1 690 F
LATTICE C 5.1 / SAS	1 990 F

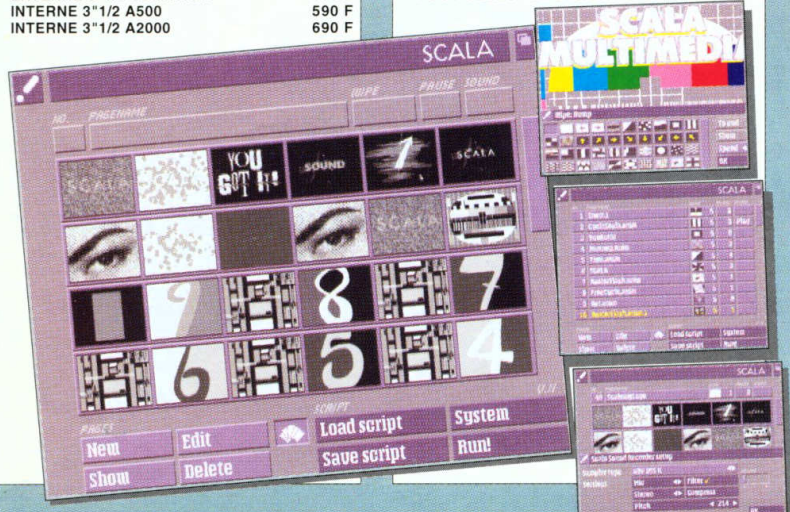
DIVERS

A-MAX II PLUS (Avec ROM 128 Ko)	4 590 F
COMPTE CHEQUE (Nvelle version)	270 F
DISCOSCOPIE PRO 3.0	370 F
DISK MASTER 2.0	390 F
DOS 2 DOS	490 F
GIGAMEM	790 F
QUARTERBACK 5.0 F + QB TOOLS	790 F

LIVRES

ROM KERNAL - DEVICES 2.0	390 F
ROM KERNAL - HARDWARE 2.0	390 F
ROM KERNAL - LIBRARIES 2.0	390 F
ROM KERNAL - USER INTERFACE STYLE	340 F
ROM KERNAL - INCLUDE & AUTODOCS	390 F
MAITRISER SCULPT-ANIMATE 4D	359 F
VIDEO ET MICRO	195 F

DE TRES NOMBREUX AUTRES PRODUITS SONT DISPONIBLES CHEZ BAB MICRO. AUSSI N'HESITEZ PAS A NOUS INTERROGER...

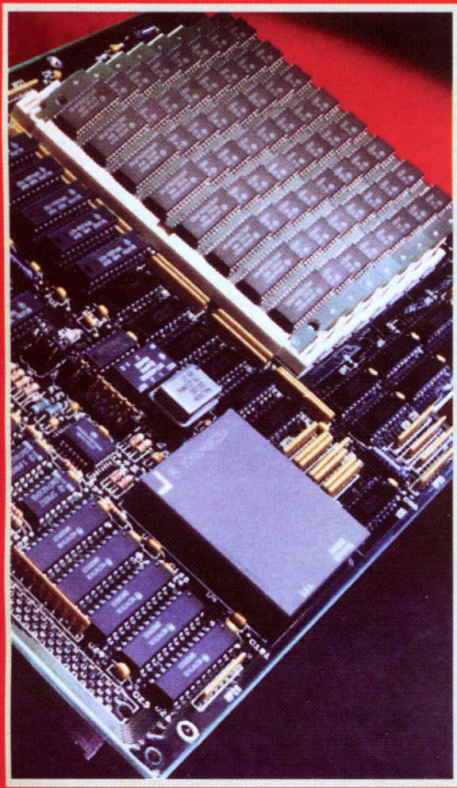


BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

ADRESSE		Désignation	Prix	Quantité	Montant
Nom/Prénom					
Adresse					
Code Postal/Ville					
REGLEMENT JOINT					
Mandat	Chèque				
C. Bleue	C. Aurore				
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)				Montant Total	
				Frais de port	Logiciels : 35 F Matériel : 70 F
Signature				TOTAL A PAYER	

NOUVEAU !
Passez directement vos commandes par téléphone au 05.00.00.06
APPEL GRATUIT
Ligne réservée uniquement aux prises de commandes. Avec règlement CB.

Quand vous comman
GVP signe ses n



Les Cartes Accélératrices GVP 68030 et 68040

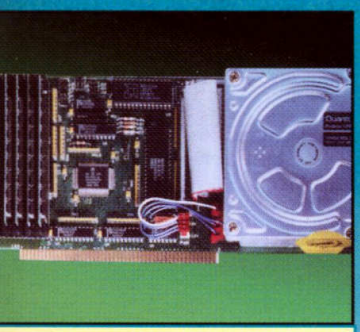
GVP propose une gamme complête de cartes accélératrices pour Amiga 500 (voir ci-dessous A530-Turbo), **pour Amiga 2000 et Amiga 3000.**

La série Combo est constituée de trois modèles de cartes, toutes à base de 68030, pour Amiga 2000. Elles sont équipées d'un contrôleur SCSI, d'un bus 32 bits et peuvent recevoir jusqu'à 16 Mo de Ram 32 bits (13 Mo pour la Combo 325). En plus des temps de calcul 15 à 20 fois plus rapides qu'en 68000, les taux de transferts sont aussi nettement supérieurs comparés à un ensemble accélérateur et disques séparés. Les modèles équipés du 68EC030 émulent les fonctions nécessaires d'une MMU mais peuvent aussi recevoir un 68030. La mémoire est extensible par pas de 4 Mo. Les COMBO KITS permettent de monter un disque dur sur la carte, préservant ainsi tous les connecteurs d'extension et supports lecteurs.

La nouvelle G-FORCE 040 pour Amiga 2000, architecturée autour du microprocesseur Motorola 68040 à 33 MHz, intègre sur une seule carte : de 4 à 64 Mo de Ram 32 bits, un contrôleur de disque dur à la norme SCSI-2, un port SCSI-2 externe, un bus 32 bits, un port parallèle, un port série ultra-rapide. Elle peut aussi recevoir un disque dur 3"1/2 grâce aux Combo-Kit.

La GVP F40 est une carte accélératrice pour Amiga 3000. cadencée à 28 MHz, elle utilise des mémoires dynamiques à 40 nanosecondes permettant l'élimination des "états d'attente" (cycles d'horloges gaspillés par des Rams trop lentes) et une gestion optimisée du mode Burst du 68040. La carte peut recevoir 8 Mo de ram ultra-rapide (en plus de votre Ram 32 bits déjà présente sur votre Amiga 3000). La F40 transformera votre Amiga 3000, autant par la réduction significative des temps de calculs que par l'accélération nette des chargements de fichiers depuis le disque dur. Indispensable pour les applications nécessitant la manipulation de fichiers 24 bits, la carte apportera une souplesse de travail accrue dans tous les domaines d'application de l'Amiga, Mise en Page, Animation, Calcul d'images de synthèse, Post Production Vidéo...

COMBO 325 : 68EC030 / 68882 à 25 MHz + 1 Mo de Ram 32 bits	5 690 F
COMBO 340 : 68EC030 / 68882 à 40 MHz + 4 Mo de Ram32 bits	7 990 F
COMBO 350 : 68030 / 68882 à 50 MHz + 4 Mo de Ram 32 bits	12 990 F
G-FORCE 040 : 68040 à 33 MHz + 4 Mo de Ram 32 bits	19 990 F
A 3000 F-40/28 : 68040 à 28 Mhz + 2 Mo de Ram 32 bits (40 ns)	12 990 F
COMBOKIT : Châssis permettant d'installer un DD sur une Combo	450 F
COMBOKIT 120 : Disque dur 120 Mo avec câble et chassis	3 590 F
COMBOKIT 215 : Disque dur 215 Mo avec câble et chassis	5 990 F
COMBOKIT 420 : Disque dur 420 Mo avec câble et chassis	10 490 F
CHIPak 3240 : 4 Mo 32 bits pour Cartes Combo ou G-Force 040	1 890 F
CHIPak 4002 : 2 Mo 32 bits pour Carte GVP F40 (40 ns)	3 390 F
CPUPak 340 : Option 68030 avec MMU pour Combo 340	2 990 F

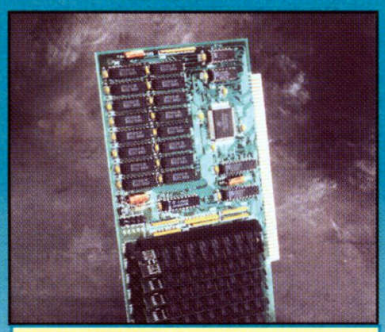


GVP HCD Plus

La carte HCD+ de chez GVP a la double fonction de Contrôleur SCSI et d'extension mémoire.
La technologie mise au point par GVP pour ses contrôleurs leur assure des performances exceptionnelles : Driver SCSI FAAASTROM exclusif, contrileur SCSI Western Digital à 14 MHz, Custom Chip VLSI (entiärement DMA, sans contention)... Possibilité de connecter jusqu'à sept unités SCSI. Livré avec Faaastprep (gestion de disques durs, streamers, disques magnéto-optiques, disques amovibles...).
L'extension mémoire se configure, par simple adjonction de barettes Simm, en 0, 2, 4, 6 ou 8 Mo.

HCD + : contrôleur SCSI seul	1 490 F
HCD +/120 : avec DDur 120 Mo	4 590 F
HCD +/215 : avec DDur 215 Mo	6 990 F
HCD +/420 : avec DDur 420 Mo	11 290 F
HCD +/2 : contrôleur SCSI + 2 Mo RAM	2 190 F
HCD +/120/2 : avec DD 120 Mo + 2 Mo	5 290 F
HCD +/215/2 : avec DD 215 Mo + 2 Mo	7 690 F
HCD +/420/2 : avec DD 420 Mo + 2 Mo	11 990 F

à partir de 1490 Frs



GVP SIMMRAM

Carte d'extension mémoire 16 bits pour Amiga 2000 pouvant recevoir 8 Mo de RAM par pas de 2 Mo.
Configurable en 6 Mo pour une parfaite compatibilité avec les cartes passerelles.

SIMMRAM-2 : équipée de 2 Mo	1 490 F
SIMMRAM-4 : équipée de 4 Mo	2 190 F
SIMMRAM-6 : équipée de 6 Mo	2 890 F
SIMMRAM-8 : équipée de 8 Mo	4 490 F

à partir de 1490 Frs

GVP AT500

Mini carte d'émulation AT-286 pour le mini slot des HD500 et A530 Turbo.
Processeur 80286 cadencé à 16 Mhz, 512 Ko de RAM de base, support pour co-processeur artthmétique 80287. Modes graphiques CGA, EGA et VGA monochrome. Supporte Windows® et travaille en multitâche.

2290 Frs

GVP HD500

Le HD500 est un ensemble disque dur SCSI et extension mémoire de 0 à 8 Mo, mais aussi un véritable boitier d'extensions pouvant recevoir une carte d'émulation AT 286 et une carte accélératrice 68030 à 40 Mhz.Le HD 500 se connecte directement sur l'unité centrale de votre Amiga 500 ou Amiga 500 Plus, il est livé avec une alimentation externe. Le disque dur est pré-formaté. Le contrôleur SCSI-2 peut gérer six autres périphériques par le connecteur externe (disques amovibles, streamers, etc...). Grâce à son architecture DMA, le HD500 offre des performances excellentes, et fonctionne parfaitement en multitâche. Il peut être désactivé par un simple interrupteur sur le capot, pour le préserver des virus par exemple...

HD500/120 : avec DD 120 Mo	4 990 F
HD500/215 : avec DD 215 Mo	7 290 F
HD500/120/2 : DD 120 Mo & 2 Mo RAM	5 690 F
HD500/215/2 : DD 215 Mo & 2 Mo RAM	7 990 F
CHIPak 2001 : 2 Mo pour HD500	790 F
CHIPak 508 : 8 Mo pour HD500	3 490 F

à partir de 2190 Frs

GVP A530 Turbo

L'A530 Turbo de GVP permet d'utiliser sur un Amiga 500 ou 500 + un ensemble d'extensions habituellement réservées aux A2000 et A3000 : carte accélératrice 68030, Ram 32-bits, contrôleur SCSI, disque dur, et carte d'émulation PC/AT.
L'A530 Turbo se connecte directement sur le bus de l'A500, et comprend en standard un 68EC030 cadencé à 40 MHz, 1 Mo de RAM 32 bits (extensible à 8 Mo), et un disque dur SCSI de 120 Mo ou 215 Mo, un connecteur SCSI externe et un mini-slot GVP. Il peut en option recevoir un coprocesseur arithmétique 68882 et la carte GVP AT 500... Votre Amiga 500 ainsi métamorphosé n'aura rien à envier à un Amiga 3000 !!!

A530T/120 : avec DD 120 Mo	9 990 F
A530T/120/4 : DD 120 Mo & 4 Mo RAM	10 990 F
A530T/215 : avec DD 215 Mo	11 490 F
A530T/215/4 : DD 215 Mo & 4 Mo RAM	12 490 F
A530 UPgrade : mise à niveau HD500	4 990 F
CHIPak 3240 : 4 Mo pour A530	1 890 F
FPUPak 340 : coprocesseur 68882	2 190 F

à partir de 4990 Frs

ez chez BAB MICRO, eilleurs chronos !

Le logo GVP est utilisé avec l'aimable autorisation de l'importateur officiel CIS

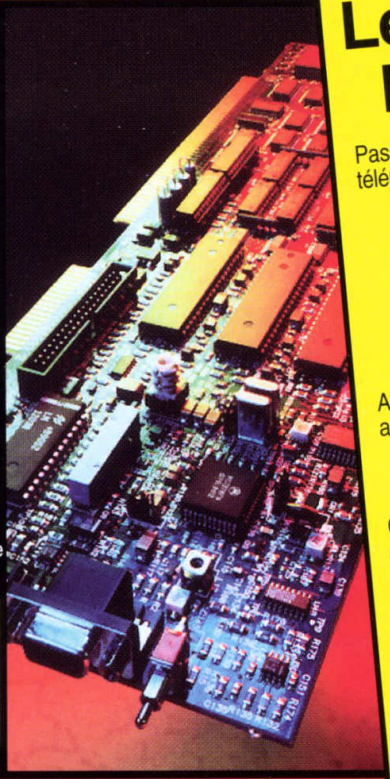
VISION 24

L'Impact-Vision 24 est une véritable carte vidéo multi-fonctions pour Amiga 2000 et Amiga 3000.
Elle est la parfaite combinaison d'un double genlock-incrustateur analogique digital, d'un mélangeur vidéo 3 entrées, d'une carte 16 millions de couleurs avec digitaliseur 24 bits temps réel intégré et d'un Flicker Fixer.

L 'IV-24 est livrée avec 2 entrées Pal, 1 Y/C, 1 RVBS, 1 sortie Pal, 1 Y/C et 1 RVBS (15-31,5 KHz) pour moniteurs A108x ou multisync, et offre les fonctionnalités d'un genlock-incrustateur de qualité broadcast. L'option composante fournit en plus, des entrées/sorties en RVBS et YUVBéta. Le traitement digital du signal garantit une qualité irréprochable.
Les circuits d'incrustation composite de Vision 24 disposent d'options exclusives, jamais implémentées sur des genlocks Amiga telles que : incrustation de 2 sources vidéo genlockées et des graphiques Amiga, ou effets de volets entre 2 sources vidéo genlockées.

Le PACK VISION 24 comprend les logiciels :
- IVCP2 : gestion du genlock incrustateur et du mélangeur vidéo.
- IVGrab : permet de saisir en 24 bits une image vidéo en provenance d'une des sources connectées sur l'IV24.
- IVPIP : permet de visualiser une des sources vidéo connectées à la carte dans une fenêtre incrustée sur n'importe quel programme Amiga et sur une autre source.
- MacroPaint IV-24 : Logiciel de dessin 2d en 24 bits pour créer ou retoucher toutes sortes d'images.
- CALLIGARI IV-24 : permet d'aborder la modélisation 3D et les techniques de rendu en 16 millions de couleurs.
- SCALA IV-24 : une version specialisée de SCALA pour le titrage vidéo.

VISION 24 : Carte VISION 24 Pal Y-C	18 960 F
VISION 24 CT : Carte Vision 24 Pal, Y-C, RVBS, YUV	22 490 F
IV-24 2000 : Adaptateur VISION 24 pour Amiga 2000	690 F
IV-24 CT : boîtier optionnel RVBS & YUV pour VISION 24	4 690 F
TV PAINT IV-24 : Une véritable palette graphique adaptée à la VISION 24	3 890 F



Les avantages BAB MICRO

Passez directement votre commande par téléphone, la communication est gratuite.

NumeroVert 05 00 00 06 Appel Gratuit

Attention cette ligne est réservée uniquement aux prises de commandes.

CHRONOPOST

Concernant les articles proposés sur cette double page, nous mettons en place une opération "Chrono" afin que vous puissiez bénéficier encore plus vite de vos produits GVP. Vos commandes passées avant midi partent le jour même et vous parviennent en 24 heures ! Le forfait "Chrono" est de 120 F, gratuit pour les commandes supérieures à 4000 F. Vous pouvez si vous le préférez opter pour nos formules habituelles de transport. *Téléphonez au numéro ci-dessus pour vous assurer de la disponibilité de l'article que vous désirez commander.

Concernant le matériel GVP, BAB MICRO CENTER se fournit exclusivement chez l'importateur français officiel : CIS.
La plupart des produits présentés bénéficient d'une garantie de 2 ans, ainsi que d'une Hot-Line d'Assistance

GVP PhonePak

Carte Fax, Répondeur téléphonique, et serveur vocal pour Amiga 2000 et Amiga 3000.
Un produit réellement étonnant qui fait mieux que chacun des éléments séparés. Connecté simplement sur votre ligne téléphonique, PhonePak expédie tout type de fichier, texte ou graphique IFF, sous forme de télécopie vers d'autres Phone Pak ou un télécopieur conventionnel.
Le Serveur Vocal est une application puissante pour créer une arborescence complète de messages que tout correspondant peut consulter en composant différents numéros d'accès sur son combiné téléphonique.

Phone Pak développe le potentiel de communication d'une ligne de téléphone et ce, à l'usage des particuliers, sociétés et professions libérales. Profitant des capacités multitâches de l'Amiga, Phone Pak fonctionne sans l'immobiliser.

4690 Frs

GVP DSS 8

Digital Sound Studio est un pack composé d'une interface et d'un logiciel intégré très complet.
Vous pourrez ainsi :
DIGITALISER :
Il vous permet de digitaliser le son en 8 bits, jusqu'à 51 KHz, depuis n'importe quelle source sonore, facilement et en temps réel. Vous pourrez échantillonner, filtrer, modifier n'importe quelle source sonore, pour y ajouter des effets et la mixer dans un autre son ou en faire un instrument directement utilisable par le séquenceur 4 pistes intégré.
EDITER :
L'éditeur de son est très complet, avec couper-coller-boucler-inverser... etc, et compatible avec les formats IFF, Sonix, Raw. Effets de reverb et d'écho, modification des courbes de son à la souris, fonctions puissantes de zoom in/out... etc.
COMPOSER :
Composez facilement et directement vos musiques, avec le séquenceur 4 pistes intégré. Vous pouvez obtenir jusqu'à 31 instruments en simultané, sur 4 octaves, avec 8 effets différents...

890 Frs

Photos et caractéristiques non contractuelles. Prix valables au 1/10/1992 et modifiables sans préavis.
Amiga est une marque déposée de Commodore Corp. GVP, G-FORCE 040, PhonePak, DSS8, G-LOCK, CineMorph et le logo GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.

GVP G-LOCK

Ce nouveau genlock externe de haute qualité est un produit hautement intégré proposant de très nombreuses fonctions.
Il dispose d'entrées PAL / YC / SECAM et de sorties PAL / YC / RVB / YUV. Avec les Amiga équipés du Chip Super-Denise, il est possible de faire du Chroma-Keying.
Un pack logiciel, de contrôle et d'exploitation, complet est livré avec le genlock.
Un processeur audio avec deux entrées (mixables et switchables par logiciel), vous permet de sonoriser vos bandes vidéo depuis plusieurs sources sonores.Les sorties composite, Y/C (s-Vidéo) et RVB sont utilisables en simultané avec des possibilités intéressantes de transcodage.
Un processeur vidéo (Proc Amp) offre la possibilité de contrôler en temps réel différents attributs du signal vidéo : luminosité, contraste, saturation, gain, sharpness... etc.
Le G-Lock comporte également un filtre éléctronique RVB compatible Digiview.
Enfin, le G-Lock est compatible avec les cartes de désentrelaçage.

3690 Frs

CineMorph®

Le "Morphing" est une technique de transformation d'image. Elle permet depuis une image de départ d'obtenir une animation de transformation progressive en une autre image.Cette technique est de plus en plus utilisée au cinéma, dans les publicités, clips vidéo...
Aujourd'hui avec Cinemorph, votre Amiga vous permet de réaliser de telles animations... Disposant d'une interface simple, Cinemorph vous permet de simuler des effets complexes de déformation depuis une image de départ (stretching, squashing... etc).
La vitesse de rendu est optimisée et rapide, toutefois une utilisation intensive du logiciel nécessitera la présence d'un disque dur et de trois mégas de mémoire.
Cinemorph répond aux exigences de l'amateur comme du professionnel !
Cinemorph travaillera directement sur vos fichiers IFF (jusqu'en 24 bits) et vous permettra un rendu direct, y compris en mode DCTV, HAM-E ou en 24 bits IFF.
Cinemorph supporte le mode ANIM-5 standard.

990 Frs

BAB MICRO CENTER

DOMAINE PUBLIC

Pour recevoir vos disquettes encore plus vite, commandez par téléphone au 59.59.19.37 (par Carte Bleue uniquement).

2225 LASER DANCE # 16
Compilation : Pleasure New Demo, Bozlderize Earntro, The Final Cut (Awesome), Addonic BBS Demo, Insanity Submission.

2226 BUCK ROGERS & RASTER BIKES
Deux jeux : Buck Roger est un shoot'em-up 3D bien réalisé, et Raster Bikes une reprise de Tron où deux joueurs s'affrontent...

2227 THE SILENCE OF THE LAMBS ++
Un très beau slide-show d'images inspirées du film Le Silence des Agneaux, avec en prime une excellente bande musicale.

2228 MEGA UTILITAIRES III
Compilation d'une vingtaine des utilitaires les plus cotés en Domaine public, avec entre autres présents : DiskMaster 3.2, FastDisk 1.5, Imploder 4.0, NewZap 3.25, SysInfo 2.57, Virus Checker 5.4... etc, etc.

2229 FIRE LAND DEMO
En fait une mégadémo graphique venue de Hongrie, qui vous démontre le savoir-faire exceptionnel en matière de 3D des programmeurs de ce pays !

2230 HELLZONE ++
Shoot'Em-Up horizontal digne de ses homologues commerciaux... Attention il ne s'agit pas d'un freeware mais d'un shareware. Réalisé par des programmeurs australiens, ce logiciel semblable à R-Type mérite le détour... Commandez le, vous ne le regretterez pas !!!

2231 BLOB ++
Une jeu de tir vertical, plus spécialement destiné aux jeunes enfants, avec ses dessins fantaisistes et très colorés...

2232 SPACETRAX ++
Une reprise améliorée du jeu Astéroids, se jouant cette fois ci à deux, vous devrez anéantir le vaisseau adverse, et aussi récupérer des bonhommes parcourant l'écran. Simple et amusant...

2233 AMOS CRICKET
Un jeu très intéressant pour un ou deux joueurs, simulation graphique avec une partie texte où vous devrez entrer quelques paramètres. Vivement recommandé aux amateurs de ce jeu...

2234 MENTAL IMAGES GAMEDISK 2 ++
Trois très bons jeux inédits : Invaders 2, très beau jeu de tir horizontal ou votre vaisseau devra détruire de hordes d'ennemis ; SATU, un jeu de puzzle logique simple au départ mais de plus en plus compliqué ; et enfin Willy, un excellent jeu de plateforme. Une excellente compilation.

2235 SUPER PACMAN 92 ++
Une nouvelle version de pac-man sur un écran géant scrollant de façon fluide au fur et à mesure de votre parcours, facile au début, les fantômes deviennent de plus en plus hargneux... Un très bon niveau de programmation pour une réussite !

2236 CATACOMB ++
Jeu d'aventure dans le genre de Dungeon Master, tout l'action se joue en mode graphique à l'aide de la souris et d'une série d'icônes... Une réalisation magnifique...

2237 TETTRIX II - THE REVENGE ++
Un nouveau jeu de Tétris en Amos, à deux joueurs... Difficulté croissante, assez facile au départ, le jeu se fait à l'horizontale !

2238 THE MAIN EVENT ++
Un logiciel utilitaire en shareware, vous permettant de faire démarrer un autre programme,, ou executer un fichier à une date et un moment donnés, il est bien sûr nécessaire d'avoir un Amiga pourvu d'une horloge interne, et de préférence d'un disque dur...

2239 WOTS ITS NAME ++
Plutôt un éducatif qu'un jeu, vous devrez répondre à des questions en anglais et identifier des objets pour marquer le plus de points possible.

2240 FINAL CONFESSION ++
Très belle démo, d'effets graphiques, RGB Plasma, déformations, multi-bobs... etc. Très réussi.

2241 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 1 ++
Fantastique animation d'une lutte entre vaisseaux spaciaux, une réalisation en preview des oeuvres de Psygnosis, réalisé en partie en images de synthèse... à voir absolument, nécessite 1 Mo.

2242 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 2 ++
Une autre animation dans le même genre également superbe et méritant d'être admirée !

2243 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 3 ++
Deux animations, l'une du logo de Psygnosis, l'autre à l'intérieur d'un complexe futuriste. Toujours aussi beau !

2244 NIGHTBREED CDTV ANIMATION 4 ++
Deux autres animations de la même trempe, avec cette fois ci l'explosion d'un vaisseau et une petite publicité pour le CDTV.

2245 HUNTERSOFT GRAPHICS 1.0 ++
Quatre utilitaires graphiques réalisés en Amos, l'un pour passer vos images noir et blanc en couleurs, ensuite un autre pour réduire vos images, et enfin les deux autres servent à créer et à lancer des slide-shows d'images IFF...

2246 SUPER SOUND II ++
Version domaine public d'un puissant utilitaire permettant de travailler sur les samples que vous avez digitalisés. Dans le style de Audio-Master 3, une puissance remarquable pour un logiciel en DP !

2247 DIR WORK ++
Puissant utilitaire dans le genre de Sid ou DiskMaster, il s'agit d'un shareware.

2248 D-COPY V 2.00 ++
La dernière version de ce logiciel de copie de D-Mob, les options sont assez standard, ce copieur se révèle être rapide et fiable !

2249 PROTRACKER 2.1A
Version quelque peu étendu de la 2.0, avec en prime une belle intro et une musique ou deux...

2250 WBASE 1.3 ++
Très simple d'utilisation et pourtant très puissant, ce logiciel de gestion de fichiers est totalement multitâche et peut continuer à fonctionner en occupant une toute petite place sur votre WB. Vraiment très performant !

2251 CAPTIONATOR ++
Un excellent shareware permettant de réaliser du titrage vidéo, avec des effets de scrolling horizontaux en couleurs, avec différents effets d'accélération, de disparition... Bien sûr il faut un genlock si vous souhaitez pouvoir réaliser une incrustation sur bande vidéo !

2252 TEXT-ENGINE 3.4 ++
La dernière version de ce célèbre editeur de texte du domaine public, sans doute l'un des plus simples à utiliser. Avec également AZ Spell.

2253 NEW WOMAN IN RED
Animation couleur sépia d'une femme dansant... avec un effet stoboscopique assez réussi...

2254 FRACTAL ANIMATION ++
Si vous êtes un fan des animations factales en 3D avec un rendu réaliste, celle-ci va vous combler... Le rendu 3D et les effets de perspective sont très très bons... Imaginez-vous dans le cockpit d'un avion...

2255 LEMMINGS VS JAMES POND ++
Animation amusante présentée sous la forme d'un petit dessin animé mettant en scène le fameux James Pond II et une troupe de Lemmings... Amusant.

2256 JET ANIMATION ++
Un mix d'animation en fractales très rapide avec un vaisseau en 3D. Dans le genre de Fractal Flight...

2257/58 ROLLING 1 & 2 ++
Ce mois ci nous ne vous proposons que peu de disquettes de musiques, mais ces deux là sont tellement bien faites que cela compense ! La présentation est excellente et les musiques brillantes ! Une production vraiment exceptionnelle ! En 2 disks.

2259 PALACE : LINUS ++
Reprise sur Amiga du célèbre personnage Alinéa... Un crayon dessine sur une ligne des objets, animaux, obstacles, que notre personnage (la ligne) doit cotoyer et découvrir... Une réalisation splendide, pour une idée géniale, d'ailleurs les publicitaires de chez Seven-Up ne me contrediront pas !

2260 LSD COD IN BUTTER SAUCE ++
Compilation d'une douzaine d'intros et de démos par le groupe LSD...

2261 EOC - ROUND ABOUT TWELEVE ++
Sélection de très belles démos par le groupe End Of Century 1999, la plus belle des cinq démos "Astro-Chase" de Decade vous met aux commandes d'un vaisseau 3D et vous devez tirer sur des ennemis avec un effet de 3D et profondeur des plus réussis...

2262 EOC - ROUND ABOUT PACK 15
Cinq autres superbes démos mises en compilation par End Of Century, malheureusement certaines ne tournent pas sur Amiga 500 Plus...

2263 EOC - ROUND ABOUT PACK 20
Six très belles démos, dont l'invitation à la fameuse Beach Party de Martigues qui au dernier moment a dû être annulée...

2264 AMIVISION COMPILATION 1 ++
Trois programmes de Steven Rennocks. Ceux-ci sont archivés, mais simples à décompacter sur des disquettes indépendantes, non formatées. Au menu, Formula One Challenge, une simulation de course de voitures, PowerBase 3.2 (démo utilisable), et WordPower 1.3 pour vous aider à faire vos mots-croisés (en anglais).

2265 WILD FIRE - BIG BANG
Faites un voyage là où tout a commencé, une suite d'animations soutenues par un texte d'explications en anglais sur la théorie de la naissance de l'univers... Un exercice de style amusant et fort bien réalisé.

2266/67 STAR TREK - LAST EPISODE ++
Un slide d'images et de sons digitalisés extraits du dernier épisode de cette série... En 2 disks.

2268 DUNK'S TYPING PROGRAMME ++
Etonnant ! Un logiciel de mise en page, conçu pour apprendre aux enfants les rudiments de cette technique. Le logiciel vous guide et vous explique les notions de base, les menus sont sonorisés, chaque action produit un bruit spécifique... Vraiment étonnant !

2270 JACK GAMES ++
Un ensemble de trois jeux : Jack est un jeu de cartes, le Ving-et-Un pour ceux qui connaissent ! Orb-It est un casse briques réalisé en Amos, et Dragon Tiles est un classique et superbe jeu dans le genre de Shangai.

2271 NEVERLAND JAZZ
Six très bons morceaux de musique, avec une présentation très agréable et soignée. A écouter...

2272 DEJA-VU MEGADEMO
Une démo très récente du groupe Anarchy, c'est assez classique, mais tous les éléments sont très bons, avec des séquences de 3D superbes, ce qui au final fait une mégadémo de choix.

2273 CACTUS PACK 12
Compilation classique de cinq démos, signées Rebels, Illusion... Dans l'ensemble pas mal.

2274 VICTIMS OF THE FUTURE
La dernière mégadémo de Syntex, non seulement c'est très bien fait mais en plus c'est en français ! Les codeurs ne chôment pas en Corse !

2275 WAY OF LIGHT
Suite de démos 3D, objets en vecteurs pleins avec sources de lumière... tout de même très classique.

2276 THE RAVIN BROWN MUSIC DISK ++
Music disk, avec très belle présentation sous forme rack HIFI par TSB (The Special Brothers). Très bon

2277 CHAMELEON ++
Très impressionnante et très très longue animation 3D où vous pourrez suivre un train, un camion, une voiture, un hélicoptère, un avion, et même le Concor Une production remarquable, à admirer d'urgence !

2278 STATIC CHAOS ++
Très belle démo griffée Kefrens... Quelques petits bu sur Amiga 500 Plus.

2279 BRONTOPIA
Très récente mégadémo du groupe Adept, c'est excellent du début à la fin, une mégadémo à posséde

2280 PARADISE TECHNO TOWER ++
Compilation musicale très sophistiquée, sous forme démos. A nouveau une disquette de grande qualité.

2281 NORDIC REPORT ISSUE # 3
Magazine sur disquette, tout en anglais, mais fort bie réalisé...

2282/83 BEAUTY SHOW ++
Très belles digitalisations de photos de nu. C'est très soft, les photos et les digitalisations sont remarquable

2284 JUMP'IN & PUMP'IN ++
Deux très belles musiques : Arma-Gueddon et Papua New Guinea parfaitement remixées !

2285/86 GRAPEVINE ISSUE 11
Superbe magazine sur deux disquettes. Une présentation irréprochable, avec en outre un agréabl fond musical. En anglais.

2287 DEMOTEK 62 ++
Cinq démos regroupées ici par Symbiosis : Sanity : C Fuckup, Mirage : Prime 92, Desire : BBS Intro, Genocid Intro, Bass Infobox. Compil d'un très haut niveau !

2288 MAGIC PACK 34 ++
Compilation réalisée par le groupe Hypnos. Avec ent autre Protracker version 2.2A (+ doc en anglais), ainsi de nombreuses intros. Tout n'est pas compatible 2.0 !

2289 CACTUS PACK 11 ++
5 superbes démos mises ici en compil par Lunatic Earl

2290 SOLIDQUAD
Course de voiture, évitez de nombreux obstacles !!! Une réalisation originale et de bonne facture...

2291 EARTH 2050 RD
Mégadémo d'une extrême qualité, basée sur le film Terminator II, la programmation et les graphismes so vraiment très soignés ! Ne fonctionne pas sur 500 Pl

2292 FRONT 242
Demo graphique spectaculaire de Symbiosis...

2293 SOUNDTRACK DEMO 2
Démonstration sonore réalisée par Ludovic Larzillière de bons samples et un résultat très plaisant !

2294 SANITY THUNDERBOLD 76
Compilation de six bonnes démos. Dans l'ensemble très bonnes, mais compatibles uniquement KS 1.3 !

2295 GUIDE DES FILMS CELEBRES ++
Une banque de données très complète sur tous les films célèbres, avec l'année de sortie, le pays d'origin la durée et le réalisateur. Un travail énorme et remarquable réalisé par Mr Dettori Patrick, un passionné du septième Art. Une version CDTV avec photos, ce serait pas mal non plus !

2296 THE STEALTH BOMBER ++
Animation d'Eric Schwartz dans la série des Aerotoons... Toujours une technique irréprochable et humour assez brutal.

2297 COPPER SLAVE
Démo de RamJam essentiellement dévolue aux effets de copper-list.Très joli !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A
BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE
Recevez vos disquettes encore plus vite, commandez par téléphone au 59.59.19.37

Indiquez les numéros des disquettes, que vous désirez...

Nom Prénom			
Adresse			
Code postal		Ville	
Nombre de disquettes X 15 F =		Catalogue sur disquette Du Disk n° 0000 au n° 2300 = 5 F	
Envoi "Colissimo" (48 h) = 20 F		Envoi "Recommandé" = 15 F	
Recommandé+Colissimo = 30 F		Montant total (Règlement joint)	
CB		N° CB	EXP.
Mandat		*Minimum de 100 F pour les règlements par Carte Bancaire*	
Chèque		Signature obligatoire :	

A530 TURBO

Sensations garanties.

Animé par un processeur 68EC030 cadencé à 40 Mhz, L'A530 Turbo développe une puissance supérieure à celle d'un 3000 et procure des accélérations pouvant atteindre 25 fois la vitesse d'un 500 d'origine.

En option, il peut être assisté d'un co-processeur arithmétique 68882. Pour transformer cette puissance brute en performances réelles, l'A530 utilise de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits en accès rapide et un contrôleur SCSI D.M.A.

Sous son carénage profilé, l'A530 est équipé en usine d'un disque 3.5" Taille Basse dernière génération en 52, 120 ou 240 Mo, reconaissable à son carter en aliage d'aluminium. Le contrôleur GVP, désormais compatible SCSI 2, vous offre la possibilité de piloter jusqu'à 6 unités externes.

Un MINIslot® permet de lui adjoindre des cartes spécialisées comme la GVP AT500 : un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz .

L'A530 Turbo est aussi disponible en version "Turbo Kit" pour tous les possesseurs de disques durs GVP HD 500 qui veulent goûter aux joies des animations fluides, des chargements express, du multitâche en cascade et des calculs atomisés. Contactez CIS ou votre revendeur pour les modalités.

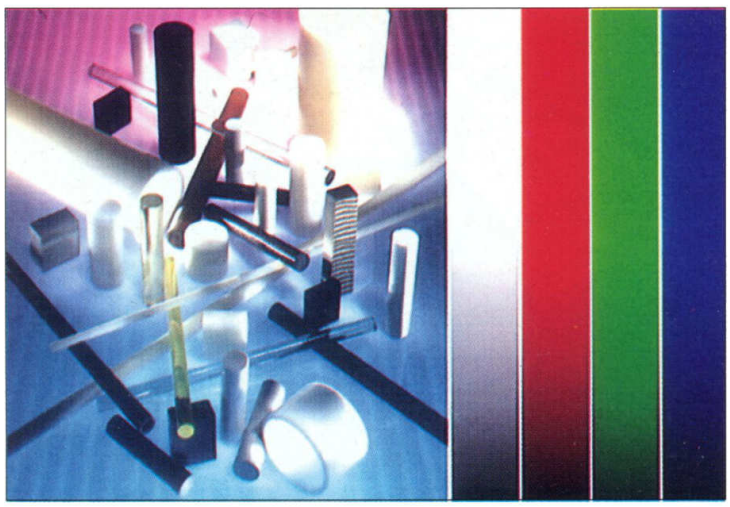
Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
EUROPARC
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846

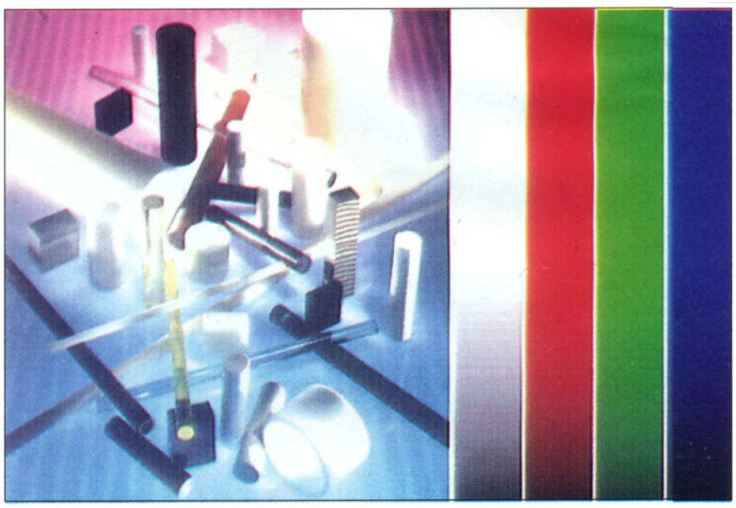
Photos et caractéristiques non contractuelles
A530 Turbo, HD500, AT500, GVP et Amiga sont des marques déposées respectivement par Great Valley Products et Commodore-Amiga

HAM8

Voici nos premières images en HAM8, un des nouveaux modes graphiques de l'Amiga.

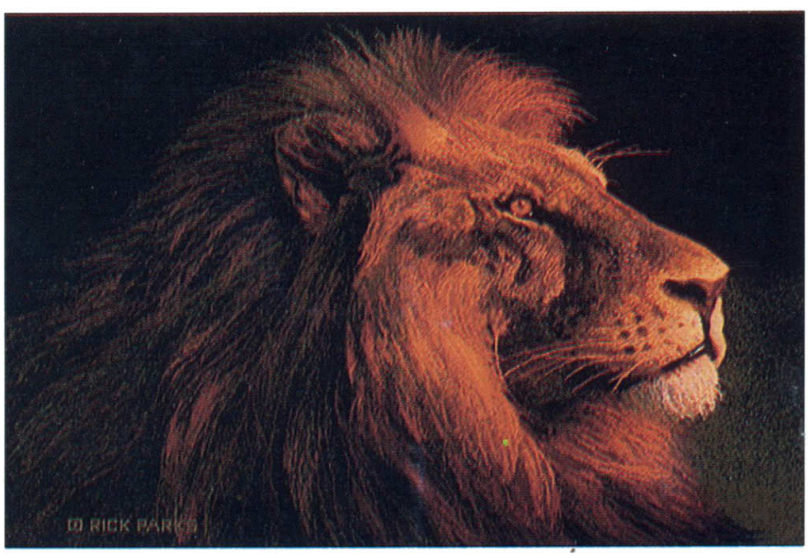
A droite l'image en HAM8 (640x512, 262144 couleurs), à gauche l'image en 24bits. Les contraintes de proximité du mode HAM sont toujours là, mais elles sont peu évidentes. Un mode époustouflant pour les vidéastes.



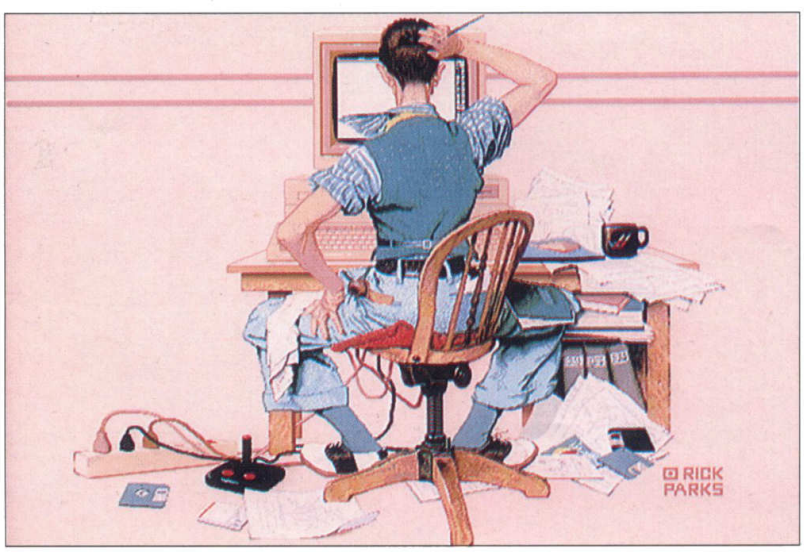


Les deux images ci-dessus ont été capturées en légère saturation avec la Mitsubishi CP50.
Ci-dessous, d'autres images capturées par le CP-50 (voir article de Jean-Luc Faubert).

CP-50



"Lion" de Rick Parks
avec Mitsubishi CP50



"Norman" de Rick Parks
avec Mitsubishi CP50

par le CLUB AMIGA TELECOM-PARIS

NOUVELLE SERIE

La Saga des Grands Utilisateurs de l'Amiga

Nous allons commencer aujourd'hui une nouvelle Saga, consacrée aux Grands Utilisateurs.

Nous vous indiquions dans notre série "La Saga de l'Amiga" ce que la machine était capable de faire (voir ***AmigaNews*** *41 à 46), nous allons maintenant voir ce que les "industriels" lui font effectivement faire.*

Il ne s'agit pas d'être dans ce domaine aussi exhaustif que nous avons pu l'être dans la Saga Technique, car la problématique est différente et par conséquent, notre réponse didactique aussi: en matière de technique, tous les aspects sont plus ou moins connus, à des degrés divers, par les utilisateurs. Pour approfondir, ou pour dévoiler notre machine au non-initié, il fallait bien aborder tous les points avec une égale profondeur, sauf peut être en ce qui concerne l'utilisation de l'interface elle-même.

Hélas, en matière d'applications, les connaissances du grand public sont moins homogènes et c'est un handicap assez grave pour notre machine qui souffre de ces à priori.

Le ludique

En effet, tout le monde connaît l'utilisation **ludique** de l'Amiga; c'est même la première étiquette -horreur- qui lui est généralement attachée. Maintenant que nous vous avons présenté les complexes entrailles de la bête, ainsi que sa psychée raffinée *(le système d'exploitation, qui est le plus souvent déconnecté par les jeux)*, il doit vous paraître clair que, si elle s'acquitte admirablement de cette tâche, elle était vouée à d'autres fins! *(une Ferrari peut sans doute aussi servir à la manutention de caisses dans un entrepôt, pour peu que l'on pose celles-ci sur son capot...)* Nous n'aborderons donc pas du tout ce point qui n'a guère besoin de publicité.

La bureautique

Les applications **bureautiques**, pas très nombreuses *(mais plus qu'on ne le croit)* sont présentées dans la presse à mesure que l'offre s'étoffe. La renommée de ce secteur dans le grand public est encore à faire, mais comme l'information existe *(dans le seul monde de notre presse spécialisée, mais c'est déjà ça)*, cela devrait peu à peu être diffusé *(peut être faut t-il encore en peaufiner l'image de robustesse)*. Nous n'irons donc *(en principe)* pas voir là non plus.

La vidéo

L'utilisation dans le domaine de la vidéo commence à percer dans l'information du public. Mais elle est encore fortement teintée de l'image 'semi-pro' *("un à trois copains un peu fous qui font des images avec de grosses configs")*. Là il y a lacune, là nous interviendrons. Qui sait -hors initiés- que l'Amiga devient une référence en matière de **vidéo d'entreprise**, ou qu'un grand nombre de productions d'Amiga *(publicités ou génériques)* est diffusé sur nos chaînes nationales?

Ici, les diverses propriétés de la machine sont autant d'atouts *(hard vidéo, multitâche, interface intuitive, prix)*. Le domaine souffrait du vieillissement des caractéristiques graphiques, l'apparition explosive des cartes y a remédié.

Par contre, le succès disproportionné dans cette discipline risque de conduire à l'enfermement, comme le Mac avec le traitement de texte.

Les autres applications

En dehors de ces régions bien balisées, il existe des entreprises qui utilisent l'Amiga pour bien d'autres choses, et parfois pour son système *(aspects temps-réel, OS multitâche)*. Et là, c'est le black-out total en matière d'information. Des logiciels mystérieux comme *AmigaTeX*, *X-Windows* ou *Maple*, des extensions bizarres comme les cartes éthernet ou multi-séries, dont on ne devine vraiment pas l'usage dans les contextes précédents (:^)), sont néanmoins construits, commercialisés, vendus et... achetés. Mais par qui? Nous essaierons également de jeter un coup de projecteur à ce propos.

En conclusion

Ces sujets sont vastes, et l'obscurantisme nous touche aussi, car c'est au hasard des rencontres de Hauts Initiés *(est-ce un délit?)* que l'on parvient à obtenir quelques infos, quelques noms où aller enquêter. Ensuite le club Amiga Télécom Paris, malgré toute sa virulence, n'est qu'une modeste association d'étudiants au temps et aux facultés de déplacement limités.

Puissions-nous être relayés, pourquoi pas dans cette Saga, par tous les clubs Amiga Etudiants de France, qui ont leurs propres entreprises locales et informateurs *(les grands distributeurs ou importateurs)* sous la main! Si vous avez de la matière, n'hésitez surtout pas à nous contacter...

Dans le futur

Nous vous communiquerons nos propres reportages, dans tous les domaines jugés mal connus, dans l'ordre où ils s'achèveront.

Dans le cadre de cette Saga, nous aborderons aussi quelques logiciels que vous n'avez probablement pas beaucoup l'habitude de voir dans cette revue *(ni dans les autres!)*.

Début de la série page suivante

Des Amiga à l'EDF

Nous allons vous conter aujourd'hui l'irruption de l'Amiga à EDF, dans le contexte maintenant presque classique du multimédia.

Les héros de cet épisode sont Electricité de France - DEPT (le client) et GSI-vidéographie (le prestataire de service).

Cela commence par la rencontre entre deux histoires, le projet de communication interne d'**EDF-DEPT**, et l'élaboration d'une technique de communication à grande échelle chez ***GSI***, conduisant à des solutions applicables aux voeux du premier. L'Amiga, en concurrence avec le *PC*, ayant été retenue chez le second pour ses facultés en vidéo et son prix, c'est ainsi qu'elle parvint finalement dans les locaux du premier.

Ce que souhaitait EDF

La communication interne n'est pas chose aisée dans un service public aussi vaste que dispersé sur le territoire national, notamment en ce qui concerne les 40 000 personnes dépendant de la *DEPT (Direction de l'Energie, de la Production et du Transport, c'est à dire les centrales de toutes sortes et le transport en haute et très haute tension).*

Les gazettes sont lourdes à mettre en place, à moduler par rapport aux régions, et peu adaptées aux mises à jour rapides. Et puis la vidéo, aujoud'hui, c'est un plus... Ce qu'il leur fallait c'est un système souple, c'est à dire facile à mettre en place et à faire évoluer, pour pas trop cher, et agréable à consulter.

Un journal vidéographique

La Direction de la Communication interne d'EDF souhaitait donc un journal vidéographique conçu au niveau national, diffusé instantanément dans toute la France sur des écrans situés sur les lieux propices (cantine, cafétéria, couloirs) des 400 sites de la DEPT, avec des pages pouvant être ajoutées au niveau régional ou même local. Consultant les divers acteurs nationaux de ce secteur, elle a naturellement rencontré TDF qui lui a chaleureusement recommandé les services de GSI-vidéographie.

L'historique de GSI

De son côté *GSI-vidéographie* n'était pas totalement novice en la matière. En 1983 ce n'était encore qu'un département de *Thomson*, consacré aux applications vidéotexte et télétexte. Puis les méandres de l'histoire politico-économique l'ont rattachée à *Alcatel* où elle s'est trouvée partenaire de *GSI*, imposante Société de Services en Informatique *(à l'époque 3000 personnes, contre 20 pour la future GSI-vidéographie)* avant de lui être vendu en 1987.

Elle s'intéressait alors entre autres activités à l'exploitation du temps mort du retour de trame *(bien connu des amigaïstes avancés)* sur les chaînes de TV aux fins de transmissions de données, comme le fait par exemple Antiope *(ne vous endormez pas, nous sommes en plein dans le sujet).*

Puis *GSI* a partagé sa filiale avec *TDF (ou plus exactement avec le holding Cogecom, à 51%, pour les puristes)* avec qui elle avait déjà plus que des affinités, tout en en conservant le management, ce qui lui a facilité l'accès a ses ressources.

C'est donc en 1989 que *GSI-vidéographie* sous sa forme définitive a pu de plein droit parachever et commercialiser sa technologie *(que nous détaillerons plus bas)*, dont l'une des applications naturelle est le journal vidéo d'entreprise.

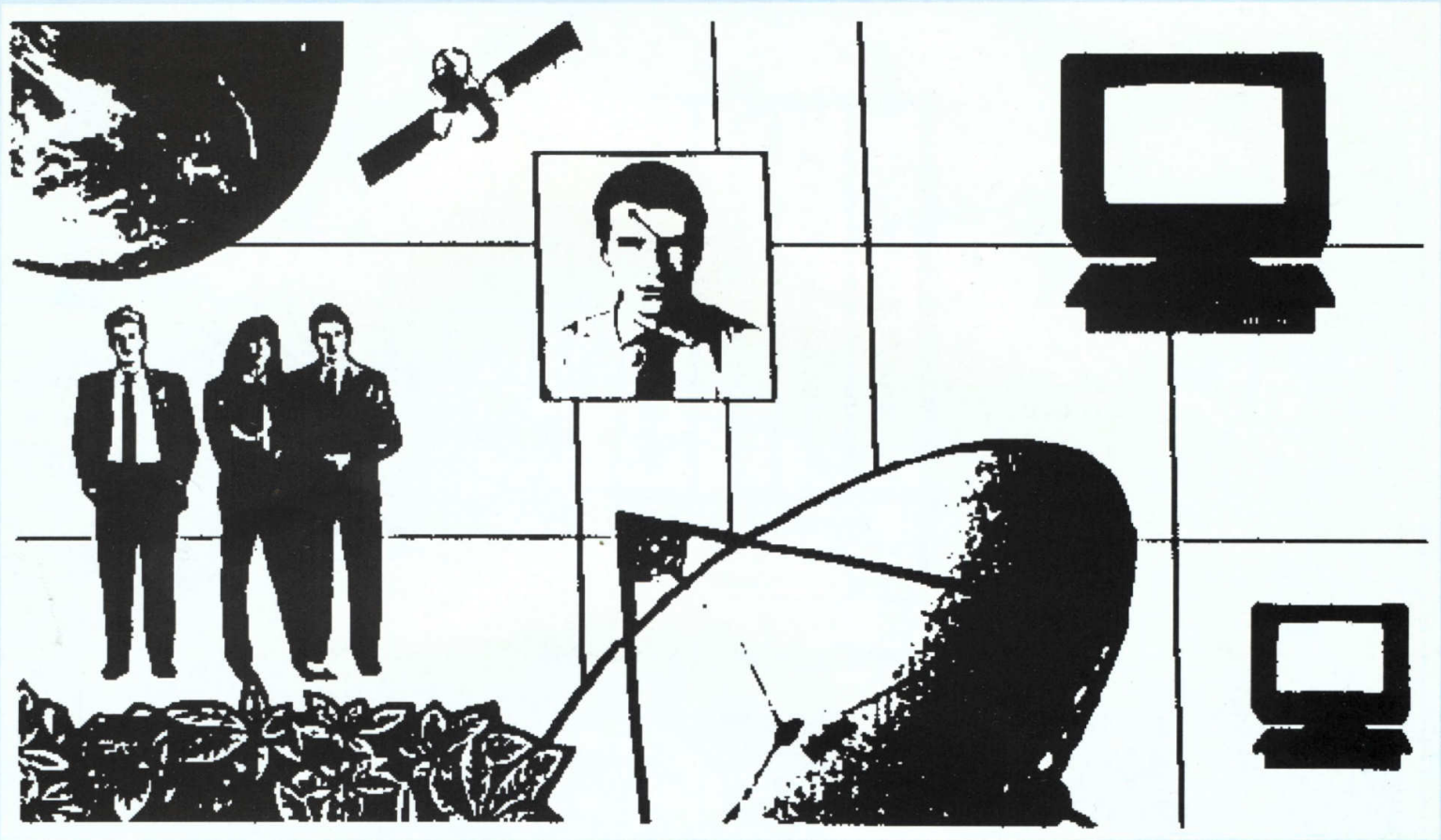
L'Armée de Terre et le Crédit Lyonnais en ont rapidement bénéficié pour du transfert de fichiers ou de données. La proche rencontre avec EDF était fatale. Elle a eu lieu fin 1990.

Les premiers travaux ont débuté en février 1991 et l'exploitation avec un diffuseur national et 20 récepteurs locaux (soit environ 60 points d'exposition) a pu commencer dès le mois de mai.

Les informations générales diffusées comprenaient 8 à 15 pages par jour, constituées d'une revue de presse quotidienne, une rubrique culturelle orientée vers le domaine d'activité de la société, les statistiques de production, etc. Après une année d'exploitation, les bons résultats qui ressortent de l'enquête de satisfaction (90% des agents souhaitent conserver leur journal vidéo) devraient permettre maintenant de lancer l'équipement de tous les sites restants.

Entrons dans le détail

- Au siège de la DEPT d'EDF-Messine (à Paris), deux ou trois personnes s'occupent de la revue de presse quotidienne, et la mettent en forme sous AmigaVision conformément à une Charte Graphique (un look, quoi) qui a été mise au point au départ avec l'équipe de communication interne et ses interlocuteurs régionaux. Il est également possible d'envoyer des messages flash, qui parviendront dans les minutes qui suivent. L'enrobage logiciel intègre ***AmigaVision***, ***DPaintIV***, ***TextVision*** *(un traitement de texte développé pour l'occasion)* et le logiciel de scannérisation ***ScanLab100***; il gère un historique des scénarios, etc.
- Après vérification du résultat, les pages modifiées du scénario AmigaVision sont transmises par modem *(par téléphone, à 9600 bauds)* au centre de gestion de GSI. Il suffit de préciser l'heure d'émission et la zone de diffusion, le logiciel de transfert s'occupe du reste. On constate ici l'un des aspects de la souplesse du système: **la méthode est exactement la même au niveau national ou régional**, et on peut à tout moment ajouter une source d'informations sans devoir reconfigurer de réseau, ni surcharger celui-ci.
- A partir de là c'est *GSI* qui prend le relai, en cryptant l'information si nécessaire, et en l'incluant à l'heure voulue dans le train des transmissions qui occupent le temps mort des chaînes TV *(pour l'instant uniquement le réseau IV, dont le principal occupant est Canal+).* Pour cela *GSI* est relié par une liaison spécialisée *(sorte de ligne téléphonique privée, utilisée avec X25)* au centre TDF de Romainville, tête de réseau satellite et hertzien des chaînes nationales.



Tout repose ici sur le protocole ***DIDON III*** *(protocole de transfert de données sécurisé élaboré par le CCETT)*, qui formatte ces temps morts: comme le savent bien les programmeurs sur Amiga, les données vidéos ne sont pas complètement continues, car il faut laisser au faisceau des téléviseurs le temps de retourner à la ligne, d'une part, puis de revenir en haut de la page, d'autre part. Ce dernier blanc correspond à 12 lignes, qui sont donc disponibles pour d'autres usages. Sur les Sinclair ZX81, ce temps mort permettait de faire travailler le système d'exploitation, sur l'Amiga il permet de modifier les CopperLists et les écrans sans que la transition ne se voit. Ici, il autorise le transfert de 360 octets à chaque demi-trame (soit tous les 50ièmes de seconde), ce qui donne un débit cumulé disponible de 144 Kbauds. Chaque ligne correspond à un paquet, contenant les données d'un utilisateur désigné par son numéro de voie logique. Le protocole en prévoit 4096, mais une trentaine seulement sont utilisées aujourd'hui! GSI en possède le nombre nécessaire, ce qui simplifie le travail à ses clients qui n'ont pas à louer une voie permanente ni à gérer la transmission effective, et paient donc au débit.

Mais elle n'est pas la seule: antiope existe depuis 1983, TF1 et France2 ont leurs propres canaux de télétexte, et certaines sociétés de bourse ou agences de presse, entre autres, exploitent déjà ce médium. Un protocole GSI en surcouche gère l'aspect transmission de fichiers (couches 5 et au delà, dans la normalisation OSI), avec un numéro de voie logique par client, des sécurités (répétition par segments), et un numéro identifiant l'"audience", c'est à dire la zone de diffusion (pour EDF, national ou région untelle).

La réception

Les sites récepteurs sont équipés d'une simple antenne en râteau, d'un didem (sorte de décodeur-modem made in Matra), ce dernier étant relié par un câble série (V24) à un micro ou même une imprimante. Pour EDF, il s'agit d'un Amiga à chaque site de réception, sur lequel tourne un processus d'interruption qui réceptionne et reconstitue les informations, et transmet aux applications concernées les nouvelles données ou directives. AmigaVision prend alors en compte le nouveau scénario et continue son affichage en boucle des journaux nationaux, régionaux ou locaux (pour les sites importants).

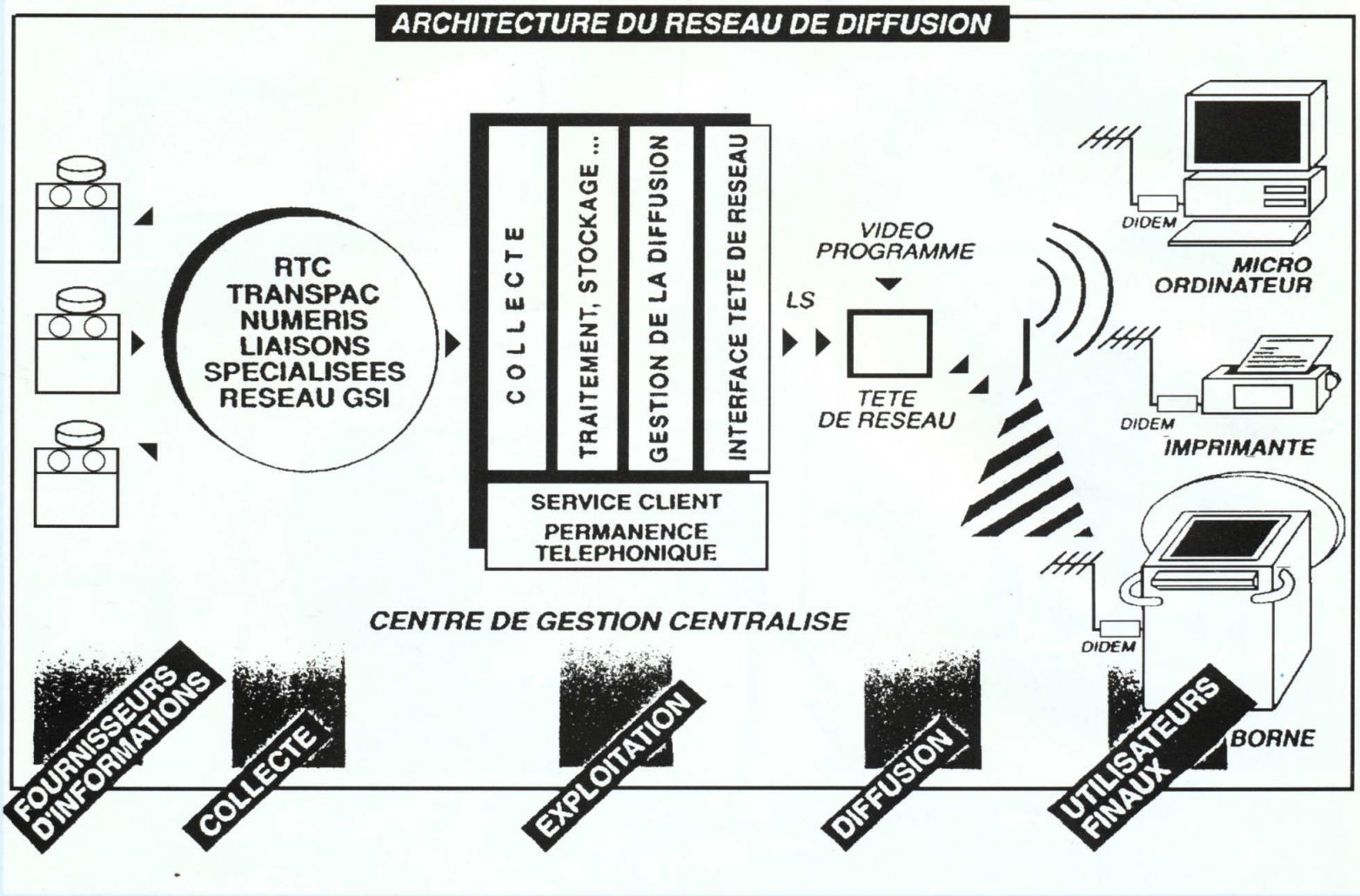
Les sites qui souhaitent ajouter des informations locales disposent d'un poste de composition, voire même d'un simple minitel, relié au poste de réception, la Charte Graphique spécifiant par avance la mise en page et les images de fond *(réactualisables)* à utiliser. Le minitel permet également de reconfigurer localement la présentation du journal.

On constate à nouveau ici l'élégance du procédé, où l'on peut ajouter de nouveaux sites de réception sans démarche particulière (voire en avoir un portable), où le débit est indépendant du nombre d'auditeur, et le parallélisme du média affranchi de la redondance (et des problèmes de raffraîchissement qui en découlent) que l'on aurait inévitablement avec des réseaux classiques.

Coûts et avantages

Cette souplesse se retrouve aussi au niveau des coûts, environ 70 KF par poste d'émission, 25 KF par poste de réception, abonnement de 50 à 100 KF par mois selon la quantité d'information émise *(indépendamment du nombre de récepteurs)*, des délais d'installation *(2 à 3 mois pour adapter aux besoins et installer, puis extension libre)*, et des contraintes, ne touche pas au réseau informatique de l'entreprise, extensibilité naturelle *(on peut passer de 30 à 1000 postes sans incidence, contrairement aux solutions réseau classiques)*.

GSI-vidéographie est satisfaite du matériel: elle s'est basée au début sur A2000, puis sur l'A3000 quand celui-ci est apparu, dans leur résolution standard *(en HAM)*, avec au plus une carte multiséries pour les postes de composition locaux. AmigaVision répond bien à ses besoins *(ici limités, certes)*. Nul doute qu'elle suivra de près les nouvelles machines (ne serait-ce que pour les nouveaux modes graphiques), les nouveaux prix, les nouvelles cartes et softs graphiques... C'est dans cette optique qu'ils ont assisté au salon ATACOM.



La technique était prête avant EDF *(dès 1990)*, il n'y a aucune raison qu'elle ne soit pas à nouveau employée *(JMSolves, le Directeur du Service Clients que j'ai retenu pendant toute une matinée, n'a pas voulu m'en dire plus, mais nous seront avertis lors des applications futures...)*. Il me semble que la plupart des grands services publics gagneraient en souplesse à utiliser ce genre de solution, surtout quand elle est bon marché... D'autre part, toute l'Europe est directement accessible, même s'il n'existe pas encore d'installation à cette échelle. Enfin, cette technique s'applique à d'autres formes de communication *(par exemple le simple transfert de fichiers)*.

Ce contexte d'utilisation industrielle est intéressant à plusieurs titres, même si EDF n'est pas la première entreprise à le connaître:

l'Amiga, c'est à dire la machine, son système d'exploitation et quelques logiciels, sont utilisés dans un cadre intensif. Sur les lieux de passage, tournant pratiquement en permanence, en nombreux exemplaires, on peut alors constater en grandeur réelle la robustesse matérielle et logicielle *(il y a des PC de base qui ne tiennent pas le choc!)*.

Par exemple, un bout de mémoire non désalloué, un petit bug même rare de temps en temps, une fragmentation progressive de la mémoire, un contexte non rigoureusement identique après un cycle, suffisent à planter le système tôt ou tard *(ça arrive sous Unix)*. Et ici, les machines tournent couramment plus d'un mois de suite...

Au titre de l'anecdote, le cas s'est d'ailleurs présenté avec ***Amigavision***, dont une nuance dans l'interprétation du format des brosses avec *DigiPaint (remplacé depuis par DPaint)* faisait que quelques octets n'étaient pas restitués à chaque utilisation! Ce genre de choses s'est réglé en collaboration avec *Commodore France*, de même pour ce qui concerne l'adéquation d'Amiga-Vision et les suggestions d'amélioration.

Accessoirement, les développements des logiciels de transmission et des couches d'enrobage se sont fait en Lattice C, jugé le plus strict et le plus proche des compilateurs Unix, et en assembleur pour la gestion des interruptions.

Là encore hélas, tout ceci n'a pu se faire que parce qu'au départ, un ingénieur convaincu par l'Amiga l'a soutenu pour le faire envisager parmi les solutions, même si maintenant il convainc par lui même de par ses capacités vidéo et sa souplesse de programmation, pour un prix toujours avantageux *(et le rapport qualité/prix ne va pas tarder à devenir encore plus avantageux)*. Mais la justification rationnelle intervient toujours à posteriori ...

Gageons cependant que l'accumulation de telles réalisations, correctement mises en avant par la presse *(comme nous le faisons ici, mais la presse informatique générale doit être atteinte)* et donc portées à la connaissance du public et des industriels potentiellement intéressés, finira par conduire l'Amiga au rang des machines candidates d'office...

Fabrice Neyret

Rappelons que la *Saga des Utilisateurs* est une réalisation du club Amiga Télécom-Paris (Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris), dont le but est de promouvoir les applications professionnelles de l'Amiga.
Nous espérons qu'elle puisse attirer la collaboration d'autres clubs du milieu étudiant ...

Contacts:

Fabrice Neyret:
neyret@enst.fr, fidonet 2:320/104.15

GSI-Vidéographie: (1) 42 04 33 66

VSPFE

Video Service Production Formation Edition

présente

La formation Amiga, Mac, PC et Unix (sociétés/particuliers)
Systèmes, environnements graphiques, réseaux, développement, graphisme 2D et 3D, vidéo et bureautique, tels sont nos cursus...

La HotLine (téléphone et Minitel) est offerte à tous nos clients.

Des solutions vidéo et informatiques vraiment adaptées à vos besoins.

CanDo

-Créez vos applications multitâches sans rien connaître de la programmation !
-Sans quasiment toucher au clavier, en ne manipulant que des icônes
-Profitez dès maintenant des améliorations de la nouvelle version 2.0 en français

995 frs

Accords 2000

-Vous avez un Amiga, vous aimez la musique : apprenez-la en vous amusant !
-Logiciel hyper-convivial en français, look 2.0, capable d'utiliser votre instrument MIDI.
-Bénéficiez d'une upgrade privilégiée à la version Pro bientôt disponible.

290 frs

CD-Rom

-Pack lecteur, logiciel et cd Fishmarket.
-Lit les CD-Roms Amiga, Mac, PC, les titres CDTV et les CD musicaux.
-Les 637 premières Fred Fish sur CD-Rom, avec catalogues NewAquarium et FishCat.

4590 frs

OpalVision

-La carte 24 bits qui vous permet d'évoluer vers une carte video multi-fonctions.
-Opal Paint, logiciel digne des meilleures palettes graphiques professionnelles.
-Opal Presents, logiciel de présentation.
-le premier jeu au monde en 24 bits.

6990 frs

Une collection complète de titres CD-Rom orientés vidéo/3D

Nos régies vidéo de post-production, disponibles en trois versions : Primer, Pro, FullTime

36.15 VSPFE

montages cut et A-B roll, avec ou sans time-code, pour magnétoscopes professionnels ou grand-public, titrage, effets spéciaux, images de synthèse, contrôleurs image par image, TBC int./ext., ...

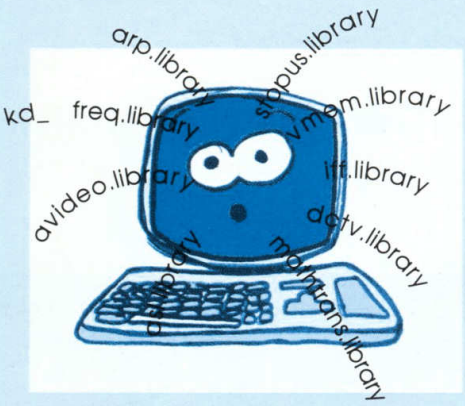
V.S.P.F.E : 36 rue des Prés Bataille - 77220 Tournan-en-Brie

Tél. : (16-1) 64.07.19.76 Minitel 36.15 VSPFE
FAX et répondeur : (16-1) 64.42.04.10

Matin réservé uniquement à la HotLine et aux études techniques.

Nos horaires : - du Mardi au Vendredi : 13h45-19h00
- le Samedi : 9h30-12h00 / 14h00-19h30

NOUVELLE SERIE par Gilles Soulet



Les Librairies

Cet article est le premier d'une série consacrée aux librairies de l'Amiga Au cours de cette longue saga, je vous parlerai des librairies les plus utilisées de l'Amiga, comme EXEC ou INTUITION, ainsi que de certaines librairies "étrangères" comme ARP ou REQ, en vous expliquant à quoi elles servent et comment les utiliser.

Introduction

Si vous avez déja programmé sur Amiga, vous avez pu vous rendre compte que toute la ROM est organisée en "librairies". Dans une librairie sont regroupées toutes les fonctions associées à un certain domaine du système d'exploitation. Ainsi, la librairie graphique "graphics.library" contient les fonctions permettant de dessiner avec l'Amiga, tandis que la "dos.library" contient les fonctions d'entrées-sorties et de gestion des disquettes.

Une librairie est véritablement une bibliothèque de fonctions. Ce principe n'est pas révolutionnaire: tous les ordinateurs modernes l'ont adopté, car ceci permet de mettre de l'ordre dans une ROM qui peut parfois contenir des centaines de fonctions accessibles au programmeur. Là où les choses deviennent très intéressantes, c'est que notre ordinateur préféré, lui, est multitâche.

La "pureté" des librairies

Le fait que l'Amiga soit multi-tâche, représente une souplesse d'utilisation inégalable pour l'utilisateur... et une petite prouesse de conception du système d'exploitation! En effet, la moindre fonction de la plus insignifiante des librairies doit être "pure", ou "ré-entrante", c'est à dire conçue de telle manière que plusieurs programmes puissent l'appeler en même temps. Par exemple, il peut arriver que 2 programmes tournant dans le système ouvrent chacun une fenêtre "en même temps". Pour ouvrir une fenêtre, on utilise la fonction OpenWindow() de la librairie Intuition. Cette fonction n'existe bien sûr qu'en un seul exemplaire dans la ROM de l'Amiga. C'est donc bien le même code machine qui va être utilisé et exécuté "simultanément" par deux programmes différents. En fait, il n'y a pas réellement simultanéité car le système fonctionne en temps partagé, c'est à dire que des quantums de temps sont attribués à toutes les taches actives (task-scheduling, je vous en reparlerai très bientôt ...). Or, ceci pose de nombreux problèmes au niveau du code, et c'est pourquoi celui-ci doit être pur.

Si vous avez déjà un tant soit peu programmé (ce que j'espère, sinon mieux vaut tard que jamais...), vous avez sans doute pris l'habitude d'utiliser des variables. Les variables sont des cases mémoires de votre programme, qui contiennent non pas du code exécutable, mais des données. Imaginez que votre programme soit exécuté 2 fois en même temps... Il y aurait de TRES gros problèmes, car les variables seraient sans cesse modifiées par les 2 exécutions occasionnant des boucles infinies, des erreurs de calcul et autres gros plantus!

C'est pourtant ce qui arrive quand 2 programmes utilisent "en même temps" la même fonction de la ROM! Donc, un programme pur ne doit absolument pas se modifier lui-même au cours de son exécution, sinon il ne pourrait pas être exécuté par 2 processus différents. Or, chaque fois que vous modifiez une variable d'un programme, vous modifiez en fait une partie (des données) de ce programme.

Conséquence: un programme pur ne peut pas utiliser de variables! Commme vous pouvez l'imaginer, écrire un code pur n'est pas toujours très facile! Comment s'arranger en effet pour ne pas utiliser des variables et autres tableaux. Et pourtant, pratiquement toute la ROM de l'Amiga est pure, à l'exception de quelques fonctions spéciales utilisées uniquement par le système lors d'une initialisation! C'est pourquoi je vous parlais de prouesse: imaginez écrire 256 Ko de code pur ...

Sans entrer dans les détails, il faut savoir qu'il existe quand même un moyen de stocker des données temporaires dans un code pur: c'est d'utiliser la pile. Comme chaque programme possède sa propre pile, une fonction de la ROM peut empiler et dépiler des données locales sans perturber le fonctionnement d'un autre programme qui exécuterait le même code. Si l'on doit absolument avoir recours à des zones de travail (pour les tableaux, les buffers, etc...) on utilise alors l'allocation mémoire dynamique.

"Run-Time-library"

C'est cette spécificité d'ordinateur multi-tâche, et son corollaire, c'est à dire l'obligation d'écrire des routines "pures" qui sont à l'origine de l'apparition des librairies de l'AMIGA. Les librairies sont destinées à fournir au programmeur des fonctions pures, utilisables "en temps réel" par plusieurs tâches à la fois.

C'est pourquoi on les appelle des "Run-Time libraries",ou "shared libraries" car leur code peut être "partagé" par plusieurs programmes, à la différence des librairies des compilateurs (amiga.lib, c.lib,...) dans lesquelles le linker "pioche" des fonctions particulières, non pures (printf(), scanf(),... pour un compilateur C) et les ajoute à votre exécutable, augmentant sa taille. Ainsi, si vous créez 2 programmes avec votre compilateur C, et que dans chaque programme il y ait la fonction "printf()", le code correspondant existera dans chaque exécutable. Si ces 2 programmes sont lancés dans le système, le même code existera donc en 2 exemplaires à des emplacements mémoire différents. Cette perte de place a d'ailleurs inspiré Robert W. Albrecht, qui a écrit une librairie runtime contenant toute les fonctions C standards: la cclib.library (Si vous la voyez passer, gardez-la car je vous en reparlerai sans doute une prochaine fois).

Pour éviter de confondre les librairies C et les librairies runtime, les premières portent l'extension "lib" (lcsr.lib, amiga.lib...) alors que les secondes portent l'extension "library" (exec.library, dos.library...)

Retour aux sources

A l'origine, les concepteurs de la ROM de l'Amiga ont créé plusieurs librairies d'usage général. Certaines sont en ROM, tandis que les autres doivent être chargées en mémoire à partir du tiroir LIBS:. C'est d'ailleurs dans ce tiroir que le système va chercher les librairies qui ne se trouvent pas en ROM. Voici la liste des librairies du systeme 1.3 ainsi que leur localisation et leur but:

NOM	TYPE	CONTENU
clist	ROM	Gestion des Clistes
console	ROM	Gestion du console handler
diskfont	DISK	Gestion des fontes disquettes
dos	ROM	Gestion des entrées-sorties et des disquettes
expansion	ROM	Gestion du port d'expansion de l'AMIGA
exec	ROM	Noyau du système, librairie fondamentale
graphics	ROM	Graphismes, animations, bit-map, blitter ...
icon	DISK	Gestion des icônes
intuition	ROM	Interface graphique (fenêtres, écrans ...)
layers	ROM	Plans graphiques (masquages, scrollings ...)
mathffp	ROM	Fast Floating Point (librairie mathématiques)
mathieeedoubbas	DISK	Gestion des doubles flottants (standard IEEE)
mathtrans	DISK	Fonctions sin, cos, log, ... et inverses
ramlib	ROM	Gestion du disque virtuel RAM:
timer	ROM	Gestion des timers
translator	DISK	Traduction Anglais -> Phonèmes (pour le narrator)
version	DISK	Accès aux versions du système

Avec l'apparition du système 2.0, et l'augmentation de la taille de la ROM (512 Ko) de nouvelles librairies ont été créées tandis que d'autres ont migré en ROM. Le but de cette série d'articles n'est pas de passer en détail toutes les librairies standards de l'Amiga (pour cela, je vous renvoie au *Rom Kernel Manual*, ou à la bible) mais plutôt d'expliquer comment utiliser une librairie (en général) et de détailler les librairies "étrangères" les plus utilisées (arp.library, req.library, reqtools.library,...) sur lesquelles tout le monde n'a pas toujours une documentation bien précise.

Structure et utilisation

Nous commençons donc par la base, c'est à dire comment est faite une librairie! L'implantation en mémoire d'une librairie est toujours la même: on trouve d'abord une table de sauts (jmp) vers les fonctions (ou entrées) de la librairie, puis juste après le dernier saut, la structure de la librairie elle-même:

```
.                }
jmp $cc4523      }
jmp $cc4488      }   Table de sauts
jmp $cc4420      }
jmp $cc4ca0      }
                 }
struct Library
    {
    struct Node lib_Node;     structure noeud permettant de chaîner
                              les librairies entre elles dans la liste
                              LibList de la structure Exec.
    UBYTE lib_Flags;
    UBYTE lib_pad;            alignement
    UWORD lib_NegSize         taille de la table de saut
    UWORD lib_PosSize         taille de la structure (voir ci-après)
    UWORD lib_Version         numéro de version
    UWORD lib_Revision        numéro de révision
    APTR  lib_IdString        pointeur vers une chaine d'identification
    ULONG lib_Sum             checksum de contrôle
    UWORD lib_OpenCnt         compteur Open/Close
    }
```

J'espère que vous êtes habitués à jongler entre C et assembleur! Il y a peu de commentaires à faire sur cette structure. Le champs lib_PosSize est présent car des champs supplémentaires peuvent être rajoutés à la fin de la structure. Néanmoins, le début reste toujours le même. La table des sauts, suivie de la structure, se trouve TOUJOURS en RAM, y compris pour les librairies de la ROM (Exec, Intuition, ...). Par contre, le code des fonctions proprement dit peut se trouver en ROM ou en RAM. Dans ce dernier cas, il est placé généralement peu après la fin de la structure. Ce code correspond bien entendu aux entrées de la table des sauts.

FUTURO INFORMATIQUE

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE SUR YON
✆ 51 46 03 64 - fax 51 462 294

POUR RÉUSSIR SON INVESTISSEMENT VIDÉO-INFORMATIQUE
AMIGA 600/3000/4000 - GENLOCKS
LOGICIELS TITRAGE - EFFETS SPECIAUX
DESSIN - IMAGE DE SYNTHESE...

INFO-VIDEO

CARTE VIDEO GVP IV24

LA "DREAM CARD" VIDEO pour A 2000/3000. Plus qu'un super-Genlock, c'est une carte graphique 24 bits qui affiche en 16 millions de couleurs, numérise temps réel, permet (avec hardware) la vidéo numérique -enregistrement sur disque dur, incrustation d'une image dans l'autre, ...-, désentrelace, accepte et affiche le RGB, PAL ou Y/C. MAGIQUE !

A partir de — TTC 18990F

GVP G-LOCK

Le dernier-né de la gamme GVP, et déjà une référence ! Pour l'amateur éclairé comme comme l'institutionnel, le G-Lock de GVP est un outil extraordinaire de production vidéo. Il accepte en entrée le Pal, le Secam, le S-Vidéo, et offre en sortie Pal et S-Vidéo. Il mixe deux sources son (pratique !), tire partie du système 2.0, en permettant par exemple de choisir (très simplement) la -ou les- couleur(s) d'incrustation. Bref, le meilleur choix. Démo sur RDV.

Genlock GVP G-Lock — TTC 3690F

Nouveau DCTV RVB !

Dessinez et animez en 24bits sur tout Amiga, même non accéléré !

NEWS LOGICIELS — EXPO PERMANENTE

SCALA 2.0 MULTIMEDIA
La nouvelle référence pour presque tout faire : titrage, slide-show, borne interactive, pilotage de son, videodisque, magnetoscope,...

IMAGINE 2.0 U.S.
Sans doute le meilleur Ray-Tracer de la Planète Terre sur Amiga... et sur d'autres ! Très puissant, convivial, un rendu superbe.

CALIGARI 2.0 en français
Le plus convivial des logiciels 3D. Le plus intuitif. Très puissant dans le modelage, facile dans l'animation, un support technique efficace,Caligari, c'est la référence ! Et la doc est en français !!!

MORPH PLUS & IMAGE MASTER
Retouchez, déformez, métamorphosez en 24Bits... Monstrueux !

PRO PAGE 3.0 et PRO DRAW 3.0
Sans complexe, les meilleures logiciels de PAO sur Amiga, qui n'ont pas grand chose à envier aux solutions PC ou Mac ...

Une image extraite du film "Météor" de Jean-Luc Faubert et B de F.

Les règles de bonne conduite

Pour utiliser une librairie sur Amiga, vous DEVEZ vous plier à un petit nombre de règles très simples. Ce sont des règles de bonne conduite, que tout programmeur civilisé se doit de respecter afin que tous les programmes cohabitent en bonne intelligence. Que vous travailliez en C ou en assembleur, je vous engage à respecter ces règles. Il y a encore trop de vandales qui continuent à faire des jumps sauvages dans la ROM!

- Avant d'utiliser une librairie, il faut l'ouvrir, au moyen de la fonction OpenLibrary(), qui vous renvoie un pointeur sur la librairie que vous désirez utiliser (ou un pointeur NULL si elle n'existe pas). Ceci permet de s'assurer que la librairie en question est bien présente dans le système sur lequel on se trouve. Ceci indique également à l'Amiga que vous êtes désormais un "client" de cette librairie. Vous n'êtes peut-être pas le seul. Aussi, à chaque ouverture, le champs lib_OpenCnt est incrémenté.
- Quand vous ne vous servez plus d'une librairie, vous DEVEZ la fermer au moyen de la fonction CloseLibrary(). Le champs lib_OpenCnt est alors décrémenté, et s'il passe à zéro, ceci signifie que plus personne n'utilise la librairie, et que le système pourra l'éliminer de la mémoire si le besoin s'en fait sentir. Pas mal, non?
- Une fois que la librairie est ouverte, on peut utiliser toutes ses fonctions. Le protocole d'appel en assembleur est très simple: dans le registre a6 on met le pointeur sur la librairie, on passe les paramètres de la fonction dans les registres adéquats, et on fait un magnifique jsr offset(a6) où "offset" représente le décalage (négatif) vers le saut correspondant dans la table des sauts.
- J'insiste LOURDEMENT sur 2 points: premièrement, INTERDICTION FORMELLE de faire un saut directement dans le code de la librairie, car certains programmes peuvent "détourner" des fonctions au niveau de la table des sauts, grâce à la fonction SetFunction() (ceci est tout à fait légal).
- Deuxièmement, il FAUT ABSOLUMENT mettre la base de la librairie dans le registre a6. En effet, la plupart des fonctions d'une librairie appellent à leur tour d'autres fonctions de cette librairie en se servant du registre a6 comme base. Le non respect de ce dernier point est à l'origine de nombreux problèmes d'incompatibilité entre les systèmes 1.3 et 2.0.

Le protocole d'entrées/sorties des fonctions est très simple. Tous les paramètres sont passés par registres. Les pointeurs sont passés dans les registres d'adresses, alors que les nombres, les masques et les flags sont passés dans les registres de données. Les fonctions renvoient toujours leur résultat dans d0. Le contenu des registres d0,d1,d2,a0,a1,a2 peut être détruit alors que tous les autres registres (y compris a6) sont toujours restaurés après l'appel. En C, c'est encore plus simple car c'est le compilateur qui se charge de tout: il suffit d'ouvrir la librairie et d'appeler ses fonctions.

N'oubliez jamais (en C comme en assembleur) de vérifier que la librairie s'est bien ouverte correctement. La fonction OpenLibrary() prend 2 paramètres en entrée: un pointeur sur le nom de la librairie (chaine de caractères terminée par 0) et un nombre entier correspondant au numéro de version. La fonction recherche (d'abord parmi les librairies déjà installées dans le système, puis dans la ROM, puis enfin dans le tiroir LIBS:) une librairie dont le nom est le même que celui spécifié, et dont le numéro de version est supérieur ou égal à celui spécifié. Si une telle librairie est déjà présente en mémoire, un pointeur sur la structure est retourné. Si elle existe uniquement sous forme de fichier dans LIBS:, le fichier est chargé grâce à LoadSeg(), la nouvelle librairie est rajoutée dans la liste des librairies résidentes, et le pointeur est également retourné. Si la librairie requise n'existe nulle part, OpenLibrary() renvoie 0 (pointeur NULL).

Exec

Comme nous l'avons vu, l'ouverture d'une librairie se fait au moyen de la fonction OpenLibrary(). Or, cette fonction se trouve elle-même dans une librairie (Exec). Comment faire pour utiliser cette fonction alors qu'il faut d'abord ouvrir Exec pour pouvoir l'utiliser? C'est le gag du serpent qui se mord la queue!

En fait, comme la librairie Exec est le coeur de l'AMIGA, le noyau du système d'exploitation, elle est toujours ouverte et l'adresse de base de sa structure est stockée à l'adresse 4 de la mémoire. Cette adresse 4 est appelée "ExecBase", et c'est l'adresse fondamentale du système. Son contenu (c'est à dire l'adresse de la structure Exec) peut varier d'une machine à l'autre (en fonction de la mémoire présente) mais il reste toujours le même après un Reset. Exec est la seule librairie qu'il ne soit pas nécessaire d'ouvrir: on récupère directement le pointeur sur cette librairie en consultant l'adresse 4. Typiquement, une ouverture en assembleur de la librairie graphique ressemble à ceci:

```
execbase        equ 4
    OpenLibrary     equ -552      offset de la fonction OpenLibrary
    VBeamPos        equ -384      offset de la fonction VBeamPos
    CloseLibrary    equ -414      offset de la fonction CloseLibrary
    gfxbase         dc.l 0        variable de stockage
    gfxname         dc.b "graphics.library",0
    ...
    ...
    lea gfxname,a1          a1 pointe sur le nom de la librairie
    moveq #0,d0             n'importe quelle version
    move.l execbase,a6      base du système
    jsr OpenLibrary(a6)     ouverture
    tst.l d0                pointeur valide dans d0 ?
    beq erreur              non, echec donc erreur
    move.l d0,gfxbase       base graphique stockée dans une variable
    ...
A présent, on peut utiliser les fonctions de la graphics.library
    move.l gfxbase,a6
    jsr VBeamPos(a6)        position du spot vidéo dans d0
    ...
A la fin, n'oublions pas de fermer la graphics.library!!!
    move.l gfxbase,a1
    move.l execbase,a6
    jsr CloseLibrary(a6)
```

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Si vous avez des questions ou des remarques, écrivez-moi au journal et j'essaierai de vous répondre. Le mois prochain, nous nous pencherons plus en détail sur le fonctionnement de 2 librairies internes: EXEC et INTUITION, avant de s'embarquer pour un grand voyage au pays des librairies étrangères.

Gilles Soulet

STATION AMIGA 3000

A3000 : 68030 à 25 Mhz, Wb 2.0 et 1.3, lecteur HD, 2 Mo ram extens. à 18 Mo:
A3000 + DD Quantum 84 Mo ..... 13990 F + Multisynch 1960 ..... 17990 F
A3000 + DD Quantum 128 Mo ..... 14990 F + Multisynch 1960 ..... 18990 F

EXTENSION MEMOIRE POUR AMIGA 3000

4 Mo ram ..... 1300 F 8 Mo ram ..... 2500 F 12 Mo ram ..... 4800 F

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 2000 EN SUPER PROMOTION

Amiga 2000 récents, Wb 1.3, garantis 4 mois, clavier, manuel et souris neufs

A2000, unité centrale ..... 2990 F
A2000 + DD SCSI 42 Mo, ext 0 à 4 Mo ..... 5290 F
A2000 + DD SCSI 84 Mo, ext 0 à 4 Mo ..... 5690 F
A2000 + DD SCSI 120 Mo, ext 0 à 4 Mo ..... 6190 F

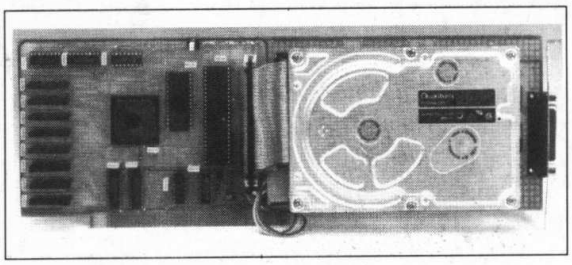
EXTENSION MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :

2 Mo ..... 1050 F 6 Mo ..... 2350 F
4 Mo ..... 1750 F 8 Mo ..... 2950 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 42 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 2790 F
QUANTUM 84 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3190 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3490 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 4190 F
CONTROLEUR SEUL ..... 1290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 42 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 2490 F
QUANTUM 84 Mo, 17ms, 0 Ko ..... 2890 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3190 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3890 F
CONTROLEUR SEUL ..... 990 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 2 Mo ..... 700 F KIT 4 Mo ..... 1300 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test Amiga News).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique,jeux,slide-shows,...)

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

Transforme votre disque dur en extension mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite carte 68030 ou 20 avec MMU 68851)..... 790 F

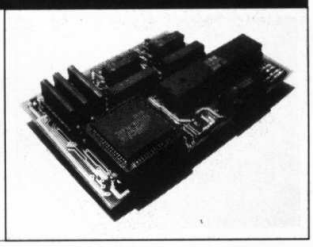
STATION AMIGA 4000

A4000 : le nec plus ultra de Commodore ! 68040 à 40 Mhz, Wb 3.0, 2 Mo ram, lecteur HD :
Unité centrale, clavier, souris, disque dur 120 Mo ..... 19990 F

CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24 + AVANIM

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 3990 F AVIDEO PRO : AVIDEO 24 + TVPAINT ..... 5790 F



MEMOIRE A500

Extension mémoire externe pour Amiga 500 et 500+ transformable en contrôleur SCSI : vous équipez votre Amiga au fur et à mesure de vos besoins :

AMEM500, 2 Mo ..... 1490 F
AMEM500, 4 Mo ..... 2190 F

EXTENSIONS MEMOIRE

NOUVEAUTE :

AMEM600 : pour Amiga 600, Memory Card externe PCMCIA (étend la mémoire vive à 2 Mo et 4 Mo) :
AMEM600 + 2 Mo ..... 1190 F
AMEM600 + 4 Mo ..... 1890 F
AD510 : pour A500+, 1 Mo Chip Ram+ horloge ..... 450 F
Extension 512 Ko pour A500 ..... 240 F
AD540 : extension interne pour A500 (0/4 Mo Fast Ram):
peuplée 1 Mo ..... 790 F peuplée 2 Mo ..... 1190 F
MEGACHIP : pour A500/2000, vous permet d'obtenir 2 Mo Chip Ram: livrée avec SuperFatAgnus ..... 1990 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 490 F interne (A2000) ..... 650 F
externe .... 550 F +blitz, anticlic, antivirus..... 690 F

SUPER PROMO A600

Le dernier-né de Commodore :
1 Mo ram, lecteur 3,5 p, lect. carte-mémoire, Wb 2.0 :
A600 + péritel ..... 2790 F
A600 + DD 20 Mo ..... 4590 F
A600 + memory card 2 Mo ..... 3790 F
A600 + memory card 4 Mo ..... 4390 F
Disque dur 40 Mo pour A600 ..... 1990 F

COMPOSANTS

Rom Kickstart 1.3 ..... 175 F
Rom Kickstart 2.0 ..... 185 F
SuperFatAgnus ..... 490 F
Super Denise 8373 ..... 250 F

PERIPHERIQUES

ATONCE Classic AT286 à 8 Mhz ..... 1040 F
ATONCE Plus, 16 Mhz + 512 ko ram ..... 2290 F
Accélérateur ADSPEED, 14,3 Mhz. ..... 1590 F
Multikickstart électronique ..... 290 F
Alimentation A500 ..... 425 F
Alimentation A2000 ..... 1190 F
Clavier A2000, souris, manuels 2.0 ..... 1190 F
Autres périphériques Commodore ..... nc

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement et carte bleue, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande par chèque ☐
ou en contre-remboursement ☐
DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

JEUX

CINQUANTE EXCELLENTES PROPOSITIONS !

par ALAIN ZAP'EM BOURGERY

AmigaNews n'est pas une revue où l'on a l'habitude de trouver des tests de jeux, d'autres revues étant plus aptes à le faire, mais elle est quand même une revue réservée aux utilisateurs de l'Amiga, donc à de nombreux joueurs potentiels. Si vous fréquentez les magasins d'informatique, vous avez sûrement constaté que les jeux y représentent une surface importante. En conséquence, il est assez difficile de s'y retrouver lorsqu'on débute. Voici donc une liste des cinquante meilleurs jeux sur Amiga:

Catégorie aventure

Dans cette catégorie et malgré la présence de quelques bonnes compagnies française c'est LucasFilm qui s'impose, avec les suberbes
- Zac Mac Kraken
- Indiana Jones
- Secret of Monkey Island
- Secret of Monkey Island II (en français quand vous lirez ces lignes)
- Indiana Jones and the fate of Atlantis dont la version Amiga à sortir devrait être aussi fantastique que celle des PC que j'ai eu la chance de tester.

Pour les autres bonnes aventures voyez:
- Dunes
- Lure of the Tempress

Catégorie arcade

- Shadow of the beast
- Vroom
- Arkanoïd
- Pacmania
- Great Giana Sisters
- Hybris
- Dragon's Lair
- Star war
- Stunt car racer (surtout en null modem)
- ProjetX
- Bobo
- Uncarl
- Dynablaster (idéal pour plusieurs joueurs)
- Turbo Lotus Esprit Challenge II (lui aussi en null modem (savez-vous que ce programme utilise une voix subliminale dans sa musique pour interdire la copie du jeu?)
- Pinball dreams (superbes flippers)
- Pang
- Final fight
- International Karaté plus
- Robocop III
- Fire and Ice
- Another World

Catégorie Sport

- Sensible Soccer
- Adidas beach volley

Catégorie réflexion jeux de société

- Lemmings (I et II)
- Populous II
- Sim City
- Tétris
- Scrabble français (malgré un bogue)
- BattleChess
- Shangaï (I et II)
- Billard 3D
- Push over .
- Global effect
- Bridge Omar Sharif (avec une voix française)

Catégorie simulation jeux de rôles

- Midwinter
- Battle Isle (et ses data-disks)
- Ports of call
- Civilisation (à quand le français à l'écran)
- FA/18 Interceptor
- A320
- Gunship (en attendant Gunship 2000, prévu en 93)
- Shuttle (bientôt disponible)

Catégorie compilation

Là, il s'agit d'une catégorie à part. Dans une boite de jeux de cette catégorie, vous retrouvez plusieurs jeux, généralement anciens, dont la distribution isolée n'est plus rentable. Le prix d'une compilation ramene le prix d'un jeu à moins de 50F, ce qui est quand même plus raisonable que le prix de vente en isolé.

Les maîtres de l'aventure

- Les voyageurs du temps
- Opération Stealth
- Maupiti Island (II à sortir)

Aventures extraordinaires

- Zac Mac Kraken
- Morteville Manor
- Rocket Ranger
- Iron lord

10 Mégahits, 10 Great Games, Strategy Master, etc.

A titre indicatif

Un magasin garde 30 à 50% du prix de vente en tant que bénéfice. Les compilations sont décidées d'après les droits disponibles au moment de la sortie de la compilation, il vaudrait peut-être mieux essayer de grouper les bons titres plutôt que des titres du moment.

Je tiens à remercier Ubi-Soft, Guillemot et Innelec qui ont gentiment accepté de se prêter à mes questions, ainsi que les nombreux habitués du magasin "A La Clef De Sol".

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS

DATAFLYER, la carte idéale pour l'utilisation personnelle*. Peut recevoir la carte mémoire DATAFLYER RAM extensible à 8 Mo. Livrée avec câbles, logiciel d'autoconfiguration facile à utiliser. Chaque carte disque dur est livrée formatée prête à l'utilisation.

* Les "pros" en sont aussi très satisfaits !

A2000

Dataflyer 52 MO Quantum ..... PROMO ..... **2.950 F**
Dataflyer 52 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ..... **3.990 F**
Dataflyer A2000 105 MO Quantum ..... **3.950 F**
Dataflyer 105 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO ..... **5.350 F**

DATAFLYER Express **NOUVEAU** ***Tout simplement le meilleur choix! A500 ou A500 Plus***

Carte contrôleur disque dur extensible à 8 Mo de mémoire.

Offre de lancement :

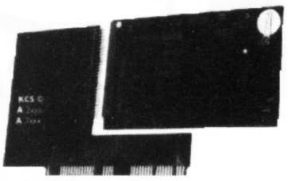
DataFlyer Express (SCSI) 52 Mo (HD Quantum) peuplée 2 Mo ..... **3950 F** ..... *A vous d'en profiter!*

Configurations IDE ou COMBO (SCSI-IDE) sortie prévue fin août 1992.

K C S Power PC Board

L'émulateur PC des Amigas
(A500/A500+/A2000/A3000)

- Modes graphiques CGA/EGA/VGA en 16 couleurs.
- Vitesse d'horloge de 11 MHz.
- Prise en compte des périphériques et cartes de l'Amiga.
- Idéale pour l'utilisation de la logithèque pro sous MS.DOS.
- Aucune "bidouille" de montage. Garantie conservée.
- Mises à jour par disquette.



A500/A500+ (préciser le modèle à la commande).

KCS Power PC Board 500 ..... 2.200 F
KCS Power PC Board 500 (sans MS/DOS) ..... 1.900 F

A2000/A3000

KCS Power PC Board ..... 2.750 F
KCS Power PC Board (sans MS/DOS) ..... 2.450 F

TECHNO SOUND TURBO

NOUVEAU

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !

"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*

"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*

En avant la musique.

Documentation en français.

Technosound turbo.....450 F

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (pass-through) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 ..... Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble ..... Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ..... Prix **135 F**

VXL 30 ET VXL RAM - 32*

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Utilise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 40 ou 50 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel. A partir de 2 950,00 F.

VXL 25 ECO 25 MHz ..... 2 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 2 MO Ram Burst (60ns) ..... 4 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns) ..... 5 950 F
VXL 25 ECO 40 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns) ..... 7 450 F

Autres configurations : nous consulter.

EXTENSION A500
512 Ko avec horloge et interrupteur ..... **260 F**

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000

ELECTRONIQUE ..... **390 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.

CLASSIQUE (manuel) ..... **210 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.

CHANGE KS A600, nous consulter.

EXTENSION A500 PLUS
porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram) ..... **440 F**

EXTENSION A600 (1 Mo) ..... **N.C.**

LECTEUR EXTERNE A500 ..... **560 F**

LECTEUR INTERNE A500 ..... **560 F**

ALIMENTATION A500 ..... **450 F**

Et encore beaucoup PLUS...

TELEPHONEZ-NOUS!

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.

BaseBoard 4 Plus peuplée 0 K ..... 700 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO ..... 1.250 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO ..... 1.950 F

A 500

BaseBoard peuplée 0 MO ..... 750 F
BaseBoard peuplée 2 MO ..... 1.350 F
BaseBoard peuplée 4 MO ..... 1.990 F
BaseBoard peuplée 6 MO ..... 3.200 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k ..... 750 F
Peuplée 2 MO ..... 1.260 F
Peuplée 4 MO ..... 1.870 F
Peuplée 8 MO ..... 3.180 F

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

La **V**olonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement

AMIGA ☐

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit CREG	
	Je ne vous commande rien aujourd'hui.	
	Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur	
	TOTAL	

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

expire à _____

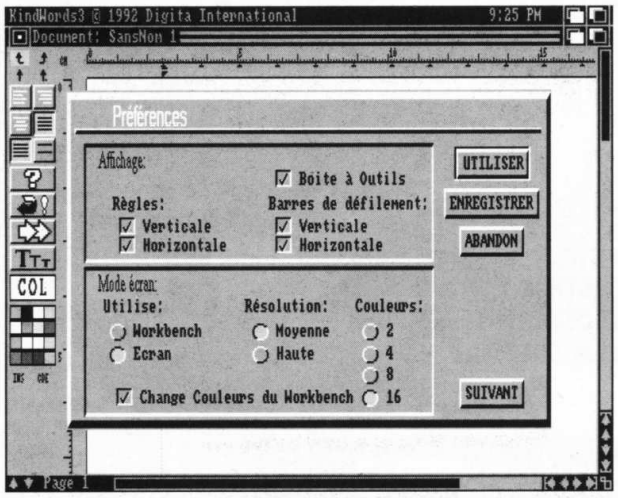
DATE _____

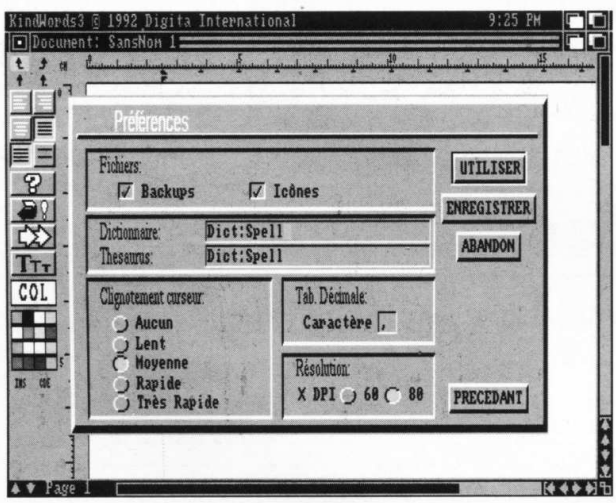
Signature _____

KindWords 3

Nouveau sans être nouveau!

Trois ans après la sortie de la version 2.0, The Disc Company propose une troisième mouture de KindWords. Beaucoup d'entre vous attendaient avec impatience une nouvelle version pour corriger les bugs et les lacunes précédentes. La surprise est de taille...





Un traitement de texte populaire

KindWords fut le traitement de texte sur Amiga le plus populaire et le plus acheté, à défaut d'être le meilleur. Plus de 250000 exemplaires ont été vendus en Europe, seuls ou par l'intermédiaire d'un pack (Home Office Kit, Starter Kit, School Kit...). Son approche simple en faisait un produit d'initiation idéal pour les débutants, capable tout de même de réaliser un bon traitement du texte. Ses défauts étaient certes nombreux: lenteur d'affichage, lenteur d'impression des Superfonts, absence de réaction de certaines touches, problèmes de rafraichissement d'écran. Mais il avait le mérite d'être le premier à offrir un correcteur orthographique en français ainsi que des polices "symboles" et "mathématiques" très utiles pour réaliser des encadrements et des textes scientifiques.

Les dessous de KindWords

En fait, KindWords n'était qu'une émanation d'un autre traitement de texte plus ancien que certains d'entre vous ont peut-être connu: Textcraft Plus.

Avec le temps, et face aux doléances des utilisateurs, il s'avérait indispensable d'améliorer le programme. La création d'une troisième version a été décidée dans le courant de l'année 1990 et nous avons été les premiers à évoquer ce projet en juin 1991. Seulement, devant l'importance des modifications à effectuer, The Disc Company se rendit compte que le remaniement de KindWords demanderait beaucoup de travail, de temps et d'argent.

La société californienne a donc préféré passer un accord avec la société britannique Digita International: cette dernière a réalisé pour The Disc Company une version limitée -pour ne pas dire bridée- de son traitement de texte WordWorth.

Les bénéfices d'un accord

Réfléchissons quelques secondes aux avantages d'un tel accord. The Disc Company réalise une économie en achetant un programme fini plutôt qu'en finançant des "travaux de ravalement" de KindWords. De plus, sachant que WordWorth a reçu un excellent accueil auprès des utilisateurs et de la presse -essentiellement britanniques- elle ne voit pas comment il pourrait en être autrement avec la version proposée. Cela permettrait de relever la côte de popularité de KindWords, et de proposer comme à l'accoutumée un prix avantageux.

Pour Digita, cet accord est une excellente occasion pour diffuser son produit -certes bridé- à une très grande échelle. En effet, en Europe, KindWords 3 sortira à terme en 13 langues: anglais,

allemand, français, espagnol, italien, danois, suédois, norvégien, finois, portugais..., il y en aura pour tous les goûts. De plus, l'utilisateur aura la possibilité "d'upgrader" son KindWords 3 en un WordWorth 1.1.

Et que gagne finalement le client? Il dispose d'un traitement de texte de bonne qualité à un prix très intéressant (490.00 F pour nous) entièrement adapté à sa langue maternelle (logiciel, manuel et dictionnaires). De plus, s'il était déjà possesseur d'une ancienne version de KindWords, il hérite d'un traitement de texte véritablement différent pour un prix dérisoire (195.00 F + 30.00 F de port).

Découvrons le produit

KindWords 3 est proposée dans une belle boîte en carton aux lignes semblables à celle de MaxiPlan 4. Le but recherché est sûrement de créer un effet de gamme.

Un carton rouge par contre pour le manuel. La partie française se contente de décrire en 40 pages le démarrage et les menus de KindWords 3. C'est beaucoup trop rapide, beaucoup trop concis, trop peu explicite. Nous sommes loin des quelques 300 pages du manuel de WordWorth. L'utilisateur novice qui n'a jamais travaillé avec un traitement de texte aura véritablement beaucoup de mal à assimiler les principes d'un tel produit. Il ne faut pas perdre de vue que certains modèles de la gamme Amiga ont une vocation et une utilisation familiale. De plus vu son prix, KindWords 3 pourrait bien être le premier traitement de texte qu'utiliseront certaines personnes.

Le logiciel est composé de trois disquettes:

- une disquette programme
- une disquette "Extras" qui rassemble des fontes, des drivers d'imprimantes et des documents-exemples
- une disquette "dictionnaires" comprenant les fichiers nécessaires au vérificateur orthographique, au dictionnaire des synonymes et au module de césure.

KindWords + ou WordWorth - ?

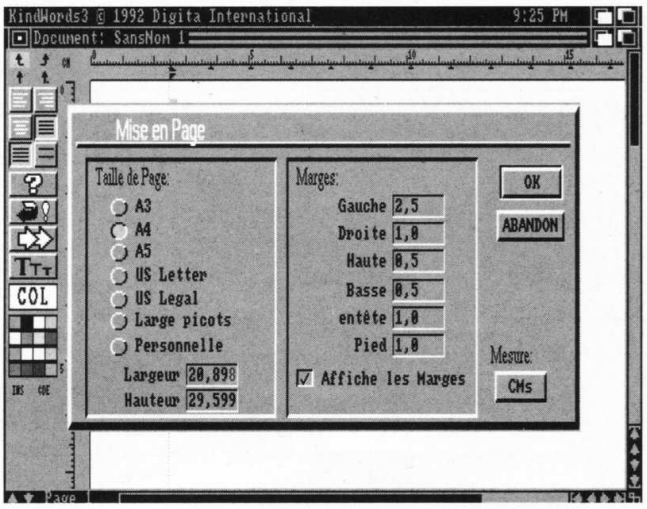
Inutile de nous attarder sur la présentation et les possibilités de KindWords 3. Si vous ne connaissez pas WordWorth, référez-vous plutôt aux tests parus dans ***AmigaNews*** n° 40 (novembre 91) et 44 (mars 92).

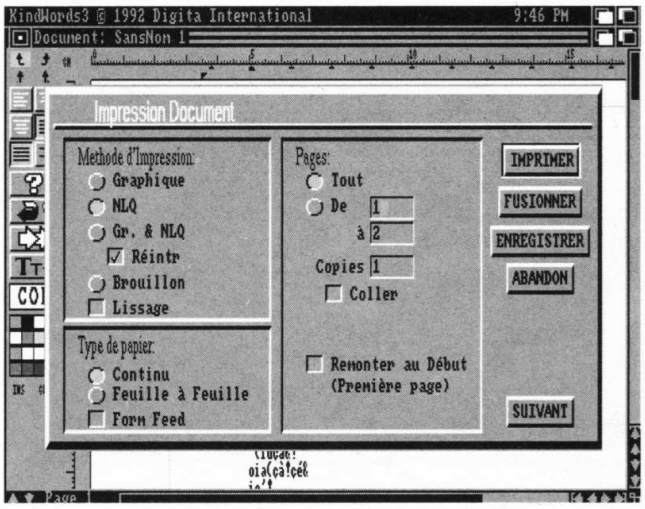
Comme nous vous l'avons expliqué plus haut, KindWords 3 est une version allégée (c'est la mode !) de WordWorth. Un grand nombre de fonctions ont carrément disparu pendant cette cure d'allégement:

- l'ouverture simultanée jusqu'à 100 documents (KindWords 3 ne peut en ouvrir que 2);
- la sauvegarde automatique;
- la lecture et sauvegarde de documents au format de Pro Write, WordPerfect et ProText;
- l'économiseur d'écran;
- le jeu de pousse-pousse;
- le choix d'une unité de mesure en pica, points, pixels, pitch 10, 12 ou 15 (vous ne pouvez choisir qu'entre les pouces et les cms);
- la prévisualisation de la page;
- le glossaire;
- la fonction speech;
- l'insertion d'un caractère littéral;
- la sélection des couleurs de l'environnement parmi 16 préréglages;
- la fonction "quick screen" pour un affichage plus rapide à l'écran.

Une impression plus dépouillée

WordWorth 1.1 est le premier traitement de texte et le seul qui exploite totalement les polices internes des différentes





imprimantes. Lors de l'installation, le programme demande en effet de sélectionner votre imprimante parmi toute une liste. Il met ensuite en place non seulement le driver d'imprimante approprié, mais également les fontes nécessaires dans le répertoire Fonts: versions imprimantes et versions écrans pour préserver l'intégrité de l'effet du wysiwyg (tel écran, tel document).

KindWords 3 vous demande également de choisir votre imprimante, mais n'installe pas de fontes appropriées.

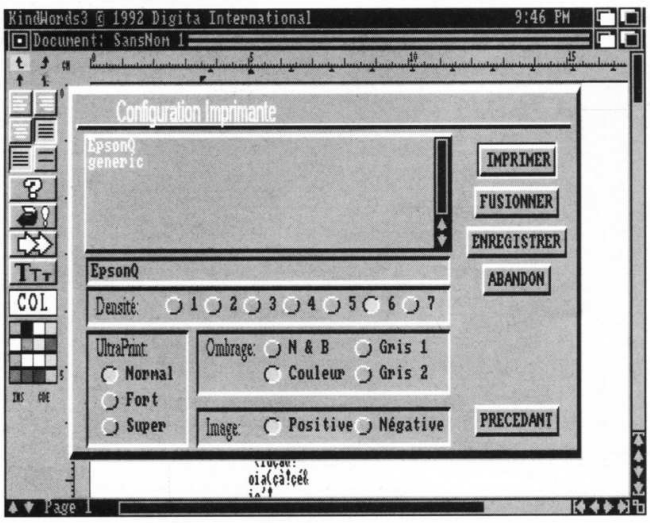
- L'impression en mode courrier est quand même plus complète qu'avec KindWords 2.0 puisqu'elle autorise des pitchs (pas) différents: 10 (Pica), 12 (Elite), condensés ou élargis. Mais pas question ici de sélectionner directement la police de votre imprimante à partir de votre logiciel (Prestige, Sans-Sérif...) ou de l'imprimer en mode proportionnel.

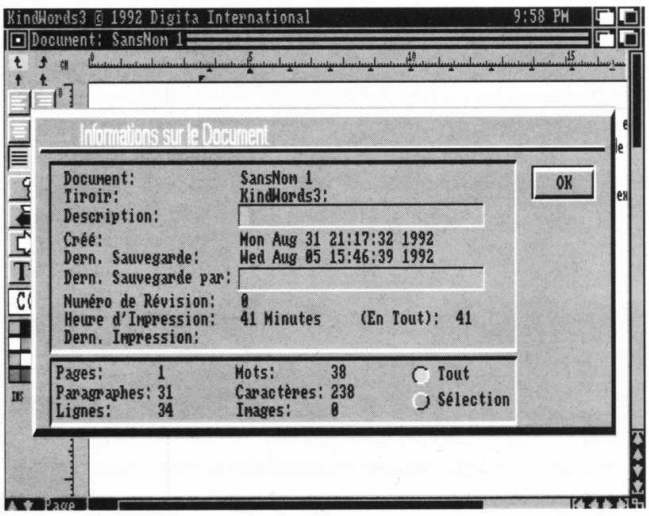
- L'impression en mode PostScript (langage de description de pages créé par Adobe utilisable avec certaines imprimantes laser) a également disparu.

Les avantages de KindWords 3

Si KindWords 3 présente beaucoup moins de fonctions que WordWorth, il présente toutefois des caractéristiques supplémentaires par rapport à KindWords 2.0:

- une interface plus agréable;
- une aide en ligne accessible par simple appel sur la touche Help;
- une règle désormais graduée en cm;
- une insertion possible de la date et de l'heure;
- l'utilisation de toutes les fontes bitmaps au format Amiga;
- l'utilisation des polices vectorielles sous le système 2.0;
- une gestion des tabulations beaucoup plus simple;
- un correcteur orthographique en temps réel (pendant la frappe).





Conclusion

La transformation de KindWords en Wordworth est un peu regrettable. D'une part parce que cela ôte sa propre "personnalité" au programme. D'autre part, parce qu'existent désormais sur le marché deux produits similaires sous deux noms différents. Il aurait été intéressant de voir comment pouvait évoluer un produit tel que KindWords 2.0, avec sa propre interface.

La médiocrité du manuel et l'absence des polices "mathématiques" et "symboles" sont les deux grandes lacunes de ce traitement de texte grand public. The Disc Company devrait normalement sortir une mise à jour qui y remédie dans les prochains jours.

Finalement, faut-il acquérir KindWords 3? Si vous possédez déjà une version précédente du programme, pas d'hésitation: pour un prix modeste, vous bénéficierez d'un traitement de texte nouveau de bonne qualité.

Pour les autres, tout dépend de vos moyens financiers et de l'utilisation future du logiciel. Même si KindWords 3 a des possibilités plus limitées que WordWorth, il dispose tout de même d'un grand nombre de qualités pour moins de 500 F. Le dictionnaire des synonymes est à lui-seul un sérieux motif d'achat, qui pourrait cependant vite disparaître face aux versions françaises imminentes de Pro Write 3.3, Final Copy 2.0 ou WordWorth 2.0 .

Enfin, KindWords 3 est le premier traitement de texte à offrir un dictionnaire des synonymes en français. Ce module fait appel au dictionnaire des synonymes Proximity/Nathan. Son utilisation est vraiment très simple: vous sélectionnez le mot que vous souhaitez remplacer, vous allez dans le menu "utilitaires" pour choisir la commande "thésaurus". Apparait ensuite à l'écran un requester qui liste à gauche les synonymes, et à droite les différents sens du mot (ils sont numérotés). A chaque fois que vous cliquez sur l'un des sens proposés dans la boîte de droite, la liste des synonymes proposés à gauche change en conséquence.

Il est vraiment dommage par contre que les polices "mathématiques", "grecques" et "symboles" de KindWords 2.0 aient été supprimées: elles rendaient de grands services et autorisaient entre autres des constructions de tableaux parfaits.

Dominique Bonin

KindWords 3

Editeur: Digita International Ltd
Distributeur: The Disc Company
738 rue Yves Kermen
92658 Boulogne-Billancourt cédex
Tél.: (1) 49.10.99.95
Fax.: (1) 47.61.17.46
Prix: 490.00 F , mise à jour:195.00 F + 30 F de port

L'enregistrement et le support technique

Si plus de 250 000 exemplaires de KindWords ont été vendus en Europe, un peu moins de 30 000 cartes d'enregistrement ont été retournées par les utilisateurs. C'est-à-dire qu'environ 12% des utilisateurs sont enregistrés auprès du support technique. Ce qui est peu.

Ce résultat n'est hélas pas spécifique à The Disc Company.

Le renvoi de cette carte d'enregistrement vous fait bénéficier du support technique. Ce service est là, faut-il le rappeler, pour résoudre les différents problèmes que vous pouvez rencontrer. Il enregistre également vos souhaits concernant l'évolution du logiciel et les transmet aux programmeurs qui peuvent en tenir compte pour les versions futures. Il vous fait également bénéficier de mises à jours à des prix plus qu'intéressants (entre 0 et 25% du prix d'achat selon l'importance de l'upgrade).

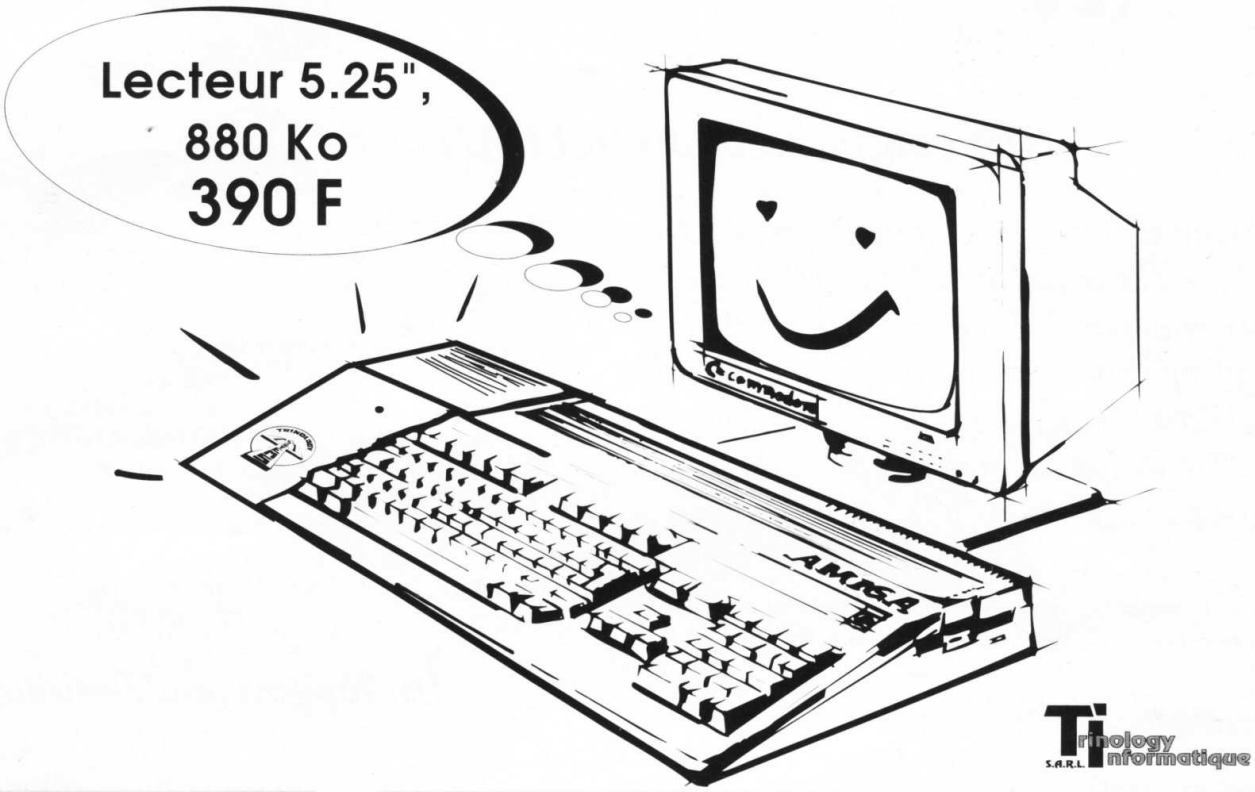
Seuls les utilisateurs dûment enregistrés peuvent bénéficier de ces services. Cette précaution est la seule mesure contre le piratage puisque la plupart des logiciels Amiga ne sont pas protégés.

Autant dire l'importance de cette carte d'enregistrement. Il n'y a rien à payer et vous avez vraiment tout à gagner. C'est vraiment idiot de s'en priver.

Si vous n'avez encore jamais retourné les cartes d'enregistrement de vos logiciels, prenez quelques minutes maintenant pour le faire. Il n'est jamais trop tard pour bien faire.

Des prix délirants chez TRINOLOGY

Disques dur Quantum 52 Mo, 17 ms,
840 Ko/s, 2 ans de garantie
Pour A2000 **2290F** pour A500 **2590F**
Lecteur 5,25", 880 Ko ...**390 F**



Amiga 500/500+

Extensions de mémoire

512 Ko avec horloge	220.- F
1 Mo pour Amiga 500+	510.- F

Disques durs SCSI Quantum

Boitier connectable, Bus Amiga et bus SCSI prolongés, selecteur de KICKSTART, extension de mémoire ou carte TURBO possible, 2 ans de garantie

52 Mo, 17 ms, 64 ko C.	2590.- F
85 Mo, 17 ms, 32 ko C.	2990.- F
120 Mo, 16 ms, 64 ko C.	3490.- F
127 Mo, 17 ms, 32 ko C.	3390.- F
170 Mo, 17 ms, 32 ko C.	3790.- F

Extension pour disques durs

Extensions max. 4 Mo peuplée à 2 Mo	1390.- F

Prix valables à partir du 01.11.92

Amiga 2000

Extensions de mémoire

2 Mo, max. 8 Mo	1090.- F
peuplée 4 Mo	1790.- F
peuplée 8 Mo	3190.- F

Filecard SCSI Quantum

AutoBoot, Autopark, bus prolongé, 2 ans de garantie, BOIL3

52 Mo, 17ms, 64 ko C.	2290.- F
85 Mo, 17ms, 32 ko C.	2690.- F
120 Mo, 16ms, 64 ko C.	3290.- F
127 Mo, 17ms, 32 ko C.	3190.- F
170 Mo, 17ms, 32 ko C.	3590.- F

Disques durs amovibles SYQUEST

SCSI, 20 ms, avec cartouche et contrôleur, 2 ans de garantie

44 Mo, interne	3190.- F
88 Mo, interne	3790.- F
Supllément version externe	700.- F

Tél.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91
23, rue Nationale 57600 Forbach

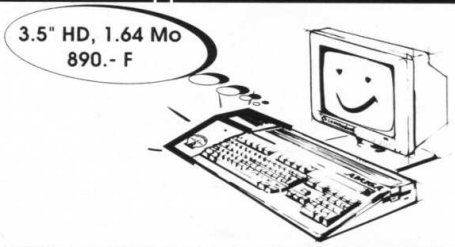
Amiga 3000

Disques durs fixes et amovibles

SYQUEST 44 Mo*	2840.- F
SYQUEST 88 Mo*	3590.- F

*Version externe sans contrôleur ni logiciel.

Articles Supplémantares



Lectuers de disquettes

3.5", 880 Ko	540.- F
5.25", 880 Ko	390.- F
3.5" HD, 1.64 Mo	890.- F

QUANTUM disques durs SCSI

52 Mo, 17ms, 64 ko C.	1490.- F
85 Mo, 17ms, 32 ko C.	1990.- F
120 Mo, 16ms, 64 ko C.	2590.- F
127 Mo, 17ms, 32 ko C.	2420.- F
170 Mo, 17ms, 32 ko C.	2850.- F

Trinology Informatique S.A.R.L.

Le BC-FORTRAN77

Un compilateur FORTRAN sur Amiga

Avant de crier au scandale en déclarant quelque chose du style "le Fortran c'est vieux et dépassé!", laissez-moi quelques lignes de répit pour défendre la cause de ce langage. Car, première chose, le FORTRAN est un langage de programmation...

Je vais aborder le sujet en pensant au débutant qui 'débarque' sur l'Amiga et décide de se lancer, corps et âme, dans la joie de la programmation. Il peut alors se tourner vers un langage qui est directement disponible et qui est livré, manuel en main, avec n'importe quel ordinateur c'est à dire le Basic. En l'occurence il s'agit d'une version 'améliorée' d'un Basic qui a fait la fortune de son programmateur c'est à dire *Bill Gates* (qui pèse plus de 7 milliards de dollars à 36 ans!) et qui est le fondateur de *MicroSoft*... Je ne suis pas spécialement un fan de ce genre de langage, mais il est clair qu'en programmation, le plus difficile est de définir ses besoins plutôt que de choisir par défaut tel ou tel langage. En clair et sans décodeur le Basic est donc un outil comme un autre avec lequel il est possible de réaliser du très bon travail.

Le problème est tout autre. Mis à part la mauvaise réputation du Basic (programmation sauvage, code spaggetti) le débutant, qui est livré à lui-même, tentera de bricoler en collant une suite d'instructions, bout à bout, pour obtenir le programme de ses rêves. Et, en termes d'apprentissage, le résultat approchera plutôt du cauchemar. En effet le manuel livré avec votre ***AmigaBasic*** est un manuel de référence, mais n'est pas du tout un manuel d'initiation, d'où le problème... Et les mauvaises habitudes verront le jour: on ne pense pas à déclarer les variables ni à les initialiser ni à commenter le programme et j'en passe. Pourquoi ? Tout simplement, parce que Basic est, on ne peut plus, permissif, et donc UN TRES MAUVAIS langage d'initiation à la programmation sans un bon encadrement.

Les autres choix

La possibilité du Basic mise dans la 'trashcan' il nous reste... le C? Non, car le C (avec l'assembleur) est un langage à l'approche trop technique pour le débutant. L'assembleur, qui est de loin le langage le plus simple (normal puisqu'il est présent dans n'importe quel autre), est rarement abordable pour le débutant car sa compréhension passe par une vision globale du fonctionnement de la structure d'un ordinateur. Le Pascal, quant à lui, est assez similaire du Fortran (très proche, en fait) mais quand même un peu plus complexe. Le Fortran est pour ainsi dire le bas de l'échelle: si vous parvenez à gravir l'échelon de sa compréhension, vous pourrez vous envoler plus tard vers des sommets. (Restons modeste: l'ignorant n'est-il pas celui qui déclare connaître tout?) Je vais donc faire les présentations.

Il existe actuellement à ma connaissance deux compilateurs ***Fortran F77*** sur Amiga: *'l'Absoft Fortran F77 Compiler'* et le *'BC-Fortran77 Compiler'*. Ce dernier est présent sur *l'AmigaLibDisk n°470* de Mr.*Fred Fish*, dans le domaine public. Il existe 'nez-en-moins' une grande différence entre, le *BCF* et *l'AbSoft*: le prix et les performances. Si le premier est gratuit, le second coûte plus de 2000 FF et, est un outil professionnel... *L'AbSoft* permet même d'obtenir un code exécutable optimisé pour un 68020 ou 60830 et sans doute bientôt, (si ce n'est déjà fait) pour 68040.

Un language d'initiation

Le Fortran est un bon langage d'initiation, car il est simple (beaucoup plus simple que le Basic) et demande de la rigueur dans la conception de ses codes sources. Par exemple, plus question de ne pas déclarer les variables que l'on utilise dans son programme. La Basic utilise un interpréteur, ce qui signifie qu'une boucle écrite en assembleur pêchera les instructions (qui se nomment ***TOKENs*** sous leurs formes codifiées) et les interprètera, au fur et à mesure de leur apparition dans le code source. Si vous demandez dix fois l'exécution de votre programme par l'instruction RUN, l'interpréteur traduira en langage machine et exécutera le tout par dix fois.

Il ne garde pas de traces d'une exécution précédente, il doit tout retraduire à chaque demande d'exécution (les puristes ne m'en voudront pas j'espère, d'expliquer ainsi les choses). Le Fortran, comme le C par exemple, est disponible sous forme d'un compilateur. Celui-ci n'est pas une bête de travail, car si vous devez exécuter le programme dix fois, le compilateur ne traduira votre source qu'une seule et unique fois. En réalité, l'Amiga interprète plus qu'il ne compile, parce qu'il existe au plus bas niveau de traduction le microprocesseur qui lui aussi est un interpréteur traduisant les suites de macro-instructions machines, en une séquence micro-programmée du niveau de l'électronique.

Le compilateur est donc une interface entre ce que vous exigez et les instructions machine qui en résultent. La manière dont le compilateur traduira le code source, répond en Fortran à des normes très précises. L'autre avantage énorme de ce langage est donc la portabilité. Sous ce vocable barbare se cache le fait qu'un même listing Fortran pourra être tapé sur un *PC, Amiga* ou un mini-ordinateur sans problème: il suffit de ne pas s'éloigner de la norme (Il existe également une norme en C par exemple). Le *BCF* et *l'Absoft* sont issus de la norme *F77* (qui n'est pas la dernière mais qui est la plus utilisée).

Pour être un peu plus pragmatique, je signale quand même, que le compilateur *BCF* est très gourmand en mémoire (la documentation indique qu'il nous faut 1 méga de mémoire mais je suis d'avis que la barre doit être placée plus haut: **2 mégas me semblent un minimum...**). Entrons donc dans le vif du sujet.

A l'installation, *BCF* (compilateur) et *BCL* (éditeur de liens) doivent être copiés dans le répertoire *SYS:C*. De plus les fichiers *BCRTSY* et *MATHLIB* doivent être copiés dans le *SYS:S*.

Déclaration des variables

Un programme Fortran débute toujours par des déclarations de variables et se termine par une déclaration de fin (END). Chaque ligne de code est divisée en quatre zones. La première zone de la colonne 1 à 5 contient si nécessaire un numéro d'instruction. La deuxième zone est la colonne 6 qui contient un caractère pour indiquer une ligne de continuation. La troisième zone va de la colonne 7 à 72 et contient les instructions Fortran. Enfin la dernière zone (73 à ...) sert à insérer des commentaires ou à numéroter de très long programme. Un 'C' en première ligne signifie une ligne de commentaire. Exemple:

```
C234567 CETTE LIGNE EST UNE LIGNE DE COMMENTAIRE
C LE NOM DU PROGRAMME EST BOUCLE.F
C COMPILATION : BCF BOUCLE.F ;
C EDITION DES LIENS : BCL BOUCLE
      INTEGER BOUCLE

C CETTE BOUCLE IMPRIME 10 FOIS LE TEXTE "BONJOUR!"
C A L'ECRAN
      DO 10 BOUCLE=1,10
00010   WRITE (*,*) 'BONJOUR!'
      STOP
      END
```

INTEGER signifie entier, **REAL** réel, les variables qui suivent seront déclarées soit en REAL soit en entier de manière explicite. Il existe également des déclarations implicites. Par exemple toutes les variables dont le nom débute par I, J, K, L, M ou N sont des entiers par défaut. Un nom de variable débutant par une autre lettre de l'alphabet sera en REAL, par défaut (Donc sans déclaration explicite NBOUCLE est un entier et BOUCLE est un réel).

CHARACTER déclare des variables de type alphabétique et DOUBLE des réels en double précision.

L'exemple ne marchera pas avec *l'AbSoft* car *Write (*,*)* signifie l'écriture à l'écran mais '*' n'est pas un canal de sortie de la norme *F77*. Pour que l'exemple fonctionne dans la norme, il vous faut d'abord ouvrir un fichier *(ou retrouver dans la documentation, le canal de sortie affectée par le compilateur).*

```
C234567 EXEMPLE FONCTIONNANT AVEC N'IMPORTE QUEL
C COMPILATEUR FORTRAN
      INTEGER BOUCLE
      OPEN (1,FILE='SORTIE.RES')
      DO 10 BOUCLE=1,10
00010   WRITE (1,20) 'BONJOUR!'
00020   FORMAT (A)
      STOP
      END
```

Le fichier est fermé automatiquement mais vous pouvez également exiger sa fermeture (CLOSE (1)). Le '1' est le canal de sortie de ce fichier et l'instruction **FORMAT** est une instruction qui formatte la sortie selon vos désirs et doit toujours être précédé d'un numéro de ligne référencé par l'instruction **WRITE** *(canal de sortie, n° de ligne du FORMAT)*

```
      CHARACTER*26 LETTRE
      INTEGER ENTIER
      REAL NBREEL
      OPEN (1,FILE='SORTIE.RES')
      LETTRE='ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ'
      ENTIER=26
      NBREEL=3.14
      WRITE (1,20) LETTRE, ENTIER, NBREEL
00020 FORMAT (A10,I3,F6.2)
      STOP
      END
```

1>type SORTIE.RES

Ce qui donne comme résultat:

ABCDEFGHIJ 26 3.14 --> il y a un espace entre J et 26 car le format est prévu pour la sortie d'un entier à trois positions et deux espaces entre le 6 et le 3 car le format de sortie est prévu pour un réel couvrant 6 positions et 3.14 (point de la virgule COMPRIS) ne prend que 4 positions.

Mais là où le Fortran bat tous les autres c'est bien dans les calculs de matrices. Il est capable de créer des boucles implicites très rapides.

```
C234567 EXEMPLE FONCTIONNANT AVEC N'IMPORTE QUEL
C COMPLILATEUR FORTRAN
      INTEGER BOUCLE
      OPEN (1,FILE='SORTIE.RES')
      WRITE (1,20) ('BONJOUR!',BOUCLE=1,10)
C QUAND ON NE SPÉCIFIE PAS LA TAILLE LE CODE A SEU
C AFFICHE TOUTE LA CHAÎNE
00020 FORMAT (A)
      STOP
      END
```

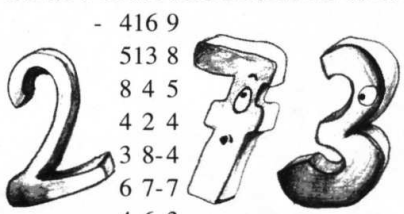
Pour lire une matrice (elle est placée dans un fichier) on utilisera par exemple, le programme suivant:

```
      REAL M(2,3)
      OPEN (1,FILE='MATRICE.DAT')
      OPEN (2,FILE='MATRICE.RES')
      READ (1,10) (1,1) ((M(I,J),J=1,3),I=1,3)
C 3I2 EST L'EQUIVALENT DE (I2,I2,I2)
00010 FORMAT (3I2)
      WRITE (2,20) ((M(I,J),J=1,3),I=1,3)
C LE / PERMET DE PASSER A LA LIGNE SUIVANTE
00020 FORMAT ('MATRICE A'/(' ',3I6))
```

La règle suivante est importante: lorsque le format de sortie est exploré (3I6) il y a passage à la ligne suivante.

Le fichier d'entrée MATRICE.DAT est le suivant:

```
- 416 9
513 8
8 4 5
4 2 4
3 8-4
6 7-7
4 6 3
```



et celui de sortie (1>type MATRICE.RES) donne:

```
MATRICE A
- 4   16  9
  5   13  8
  8   4   5
```

Mais puisqu'un exemple vaut mieux que de grands discours, je vous propose un exemple de programme qui peut-être compilé avec BCF et qui manipule déjà pas mal de concepts: il s'agit d'inverser une matrice. Voir listing page suivante è è è

Si vous êtes interessé par en connaître plus au sujet du BCF et du Fortran sur AMIGA écrivez-moi pour me le faire savoir!

Xavier Leclercq
Vieux Chemin d'Ath N°12
B-7548 Warchin

Xavier Leclercq

Collection DP:
Fish 470

```
C*
C* LECLERCQ XAVIER POUR AMIGANEWS
C*
C* ANALYSE NUMERIQUE : INVERSION D'UNE MATRICE
C*
C* TAPEZ:    1>BCF INVERT.F
C*      1>BCL INVERT
C*      1>INVERT
C*
C234567
      REAL*8 MAT(20,20),PIVCOL(20),PIVOT,RECHER(20,20)
      INTEGER*4 EFFACE,INDLIG,INDCOL,N,I,J,LISTEPIV(20)
      INTEGER*4 IPER,IPLACEX(20),IPLACEY(20)
      CHARACTER* (*)MSG1,MSG2,MSG3,MSG4,MSG5,MSG6,MSG7
      CHARACTER*1 REP
      PARAMETER (EFFACE=12)
      PARAMETER (MSG1=' Analyse numerique: Inversion d''une matrice')
      PARAMETER (MSG2=' ----------------------------------------------------')
      PARAMETER (MSG3=' Entrez la dimension de la matrice carree :')
      PARAMETER (MSG4=' entrez les elements de cette matrice :')
      PARAMETER (MSG5=' X')
      PARAMETER (MSG6=' La matrice initiale est la suivante :')
      PARAMETER (MSG7=' La matrice inverse  est la suivante :')

      WRITE (*,20) CHAR(EFFACE)
      WRITE (*,10) MSG1,MSG2
00010 FORMAT (2(16X,A/))

C* INITIALISATIONS
      PIVOT=0.
      INDLIG=0
      INDCOL=0
      IPER=0
      DO 15 I=1,20
        PIVCOL(I)=0.
        LISTEPIV(I)=0
        IPLACEX(I)=0
        IPLACEY(I)=0
        DO 15 J=1,20
          MAT(J,I)=0.
00015     RECHER(J,I)=0.

C* LECTURE DE LA DIMENSION DE LA MATRICE CARREE
        WRITE (*,20) MSG3
        READ  (*,*) N
00020  FORMAT (A)

C* LECTURE DES ELEMENTS DE LA MATRICE CARREE
        DO 40 I=1,N
          WRITE (*,20) CHAR(EFFACE),MSG4
          DO 40 J=1,N
              WRITE (*,50) MSG5,I,J
              READ(*,*) MAT(I,J)
00040     CONTINUE
00050     FORMAT(10(A,I2,I2," = ")/)

C* ECRITURE DE LA MATRICE INITIALE
        WRITE (*,20) CHAR(EFFACE),MSG6
        DO 60 I=1,N
00060     WRITE (*,70) (MAT(I,J),J=1,N)
00070     FORMAT(21(1X,F8.4,2X))

C* BOUCLE PRINCIPALE
        NPIV=1

        DO 200 NB=1,N

C* COPIE MATRICE DANS UNE AUTRE POUR RECHERCHE PIVOT CAR
C* IL FAUT A  CHAQUE PASSAGE EXCLURE LA LIG. ET LA COL. DE
C* L'ANCIEN PIVOT COMME NOUVEAU PIVOTL
        DO 90 I=1,N
          DO 80 J=1,N
              RECHER(I,J)=MAT(I,J)
00080     CONTINUE
00090  CONTINUE

C* MASQUE LIG. COL. DES PIVOTS TROUVES POUR PROCHAINE
C* RECHERCHE D'UN PIVOT
        IF (NB.EQ.1) THEN
          GOTO 130
        ENDIF

        NK=1
        DO 120 NC=1,NPIV
          DO 100 J=1,N
              RECHER(J,LISTEPIV(NK))=0
00100     CONTINUE
          DO 110 I=1,N
              RECHER(LISTEPIV(NK+1),I)=0
00110     CONTINUE
        NK=NK+2
00120  CONTINUE

C* TROUVER LE PLUS GRAND NOMBRE EN VALEUR ABSOLUE
C* DE LA MATRICE
00130 PIVOT=0.
        DO 150 I=1,N
          DO 140 J=1,N
              IF (ABS(RECHER(J,I)).GT.ABS(PIVOT)) THEN
                  PIVOT=RECHER(J,I)
                  INDLIG=J
                  INDCOL=I
              ENDIF
00140     CONTINUE
00150  CONTINUE

        IF (PIVOT.EQ.0) THEN
          WRITE (*,*) CHAR(32)
          WRITE (*,*) 'ERREUR: DETERMINANT = ZERO !'
          WRITE (*,*) '---> MATRICE NON INVERSIBLE!'
          GOTO 270
        ENDIF
      LISTEPIV(NPIV+0)=INDCOL
      LISTEPIV(NPIV+1)=INDLIG
      NPIV=NPIV+2

C* SAUVER LA COL CORRESPONDANTE ET PLACER 0 DANS
C* CETTE COL EXCEPTION DU PIVOT QUI CONTIENDRA 1 (+- 1)
        DO 160 J=1,N
          PIVCOL(J)=MAT(J,INDCOL)
          MAT(J,INDCOL)=0
00160  CONTINUE
        MAT(INDLIG,INDCOL)=1

C* DIVISION LIGNE PIVOT
        DO 170 I=1,N
          MAT(INDLIG,I)=(0-MAT(INDLIG,I))/PIVOT
00170  CONTINUE

C* DIVISION AUTRES LIGNES
        DO 190 J=1,N
          DO 180 I=1,N
              IF (J.NE.INDLIG) THEN
                  MAT(J,I)=MAT(J,I)+(MAT(INDLIG,I)*PIVCOL(J))
              ENDIF
00180     CONTINUE
00190  CONTINUE
00200  CONTINUE

C* CREE VECTEURS POUR "PLACER LES INDICES
C*DANS LE BON ORDRE.."
        DO 210 I=1,N
00210     IPLACEX(I)=I
        NC=1
        DO 220 I=N+1,N*2
          IPLACEY(NC)=I
00220         NC=NC+1

C* EFFECTUE PERMUTATIONS DES VECTEURS
        NC=1
        DO 230 I=N,1,-1
          INDCOL=LISTEPIV(NC+0)
          INDLIG=LISTEPIV(NC+1)
          IPER=IPLACEX(INDCOL)
          IPLACEX(INDCOL)=IPLACEY(INDLIG)
          IPLACEY(INDLIG)=IPER
          NC=NC+2
00230 CONTINUE

C* TRANSFORME VECTEURS EN COORDONNEES
        DO 240 I=1,N
          IF (IPLACEX(I).GT.N) THEN
              IPLACEX(I)=IPLACEX(I)-N
          END IF
          IF (IPLACEY(I).GT.N) THEN
              IPLACEY(I)=IPLACEY(I)-N
          END IF
00240  CONTINUE

C* EQUIVALENT D'UNE PERMUTATION DE LA MATRICE GRACE
C* AUX INDICES DES VECTEURS
        DO 250 J=1,N
          DO 250 I=1,N
00250         RECHER(J,I)=MAT(IPLACEX(J),IPLACEY(I))

C* ECRITURE DE LA MATRICE INVERSE
          WRITE (*,20) CHAR(32),MSG7
          DO 260 I=1,N
00260         WRITE (*,70) (-RECHER(I,J),J=1,N)

C* FIN PHYSIQUE DU PROGRAMME...L
          STOP
          END
```

POINT IMAGE

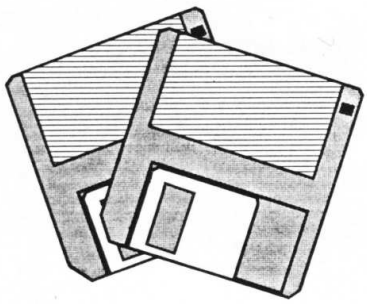
MARSEILLE 299, av enue de Mazargues 13008 Tel : 91.77.95.60
TOULON 11, rue Gorlier 83200 Tel : 94.22.21.89
CLERMONT-FERRAND 33 ter, rue Lecuellé 5e Impasse 63100 Tel :73.91.85.05

REMISE DE 5% SUR TOUS LES PRODUITS SUIVANT
(offre valable jusq'au 31.11.92)

M 3000 (carte TBC PAL etYC)	11848 F
VM 3000 (vecteurscope)	8883 F
VDA 1050 Carte distribution et d'amplification vidéo 4 sorties	1292 F
VIDEOMASTER (genlock pal,yc,broadcast)	9990 F
GLOCK (genlock entrée PAL,SECAM,YC	3690 F
VIDEO DIRECTOR (logiciel de montage)	1490 F
GVP PHONE PAK carte répondeur tel., fax et serveur vocal	4490 F
GENIUS GT 18125 (tablette graphique)	5990 F
CARTE VISION 24 GVP 16 Millions de couleurs, Genlock, 2 entrées vidéo, digitaliseur 24 bits, pack logiciel caligari et scala	18900 F
COMBO 325 1 Mo	5690 F
COMBO 340 4 Mo	7990 F
COMBO 350 4 Mo	12990 F
COMBO 68040 4 Mo	19990 F
MEDIASTATION	1690 F
SCALA video studio	1990 F
GVP HCD+ D/D 120MO + 2 Mo	5290 F
MEDIASTATION kit digitalisation	1690 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690 F
PROFESSIONAL SCAN LAB 2	3990 F
SCALA VIDEO TITLER	690 F
SCALA Multimedia	3546 F
DPAINT IV	950 F
DCTV	4990 F
BROADCAST TITLER 2	1990 F
BROADCAST TITLER 2 SHR (résolution 1472x560)	3546 F
CINEMORPH (metamorphose)	990 F
DSS (digitaleur son)	890 F
PRO VIDEO POST	2750 F
CARTE DOMINO 32000 Couleurs Res. Max. 1152x900	2990 F
256 COULEURS + TVPAINT JUNIOR	4500 F
AVIDEO 24	3990 F
TV PAINT Junior	1990 F
MORPH PLUS logiciel de métamorphose d'ADSG	1690 F
VIDEOPILOT 310	5500 F
VIDEOPILOT 330	9950 F
CALIGARI	2990 F
REAL 3D PRO	2990 F
IMAGE FINDER (archivage d'images)	990 F

SERVICE POINT IMAGE

- Tansfert images amiga sur tous support vidéo
- Création graphique 2d et 3d
- Formation
- Sortie DIAPOS haute définition
- **Vente par correspondance(nous téléphoner)**



Phoenix-DP

La passion de l'Amiga

Pour partager notre passion de l'Amiga
Demandez le catalogue des 2600 titres de la collection Phoenix-Dp
ainsi que des collections Fred Fish et Amos Public Domain.
Plus de 3500 disquettes à 20, 14 ou 10 francs.

Phoenix-Dp.... Le Domaine Public des passionnés.

JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET PHOENIX-DP SUR 2 DISQUETTES

NOM:..... PRENOM:.....
ADRESSE:.....
CODE POSTAL:..... VILLE:.....

BON A RETOURNER ACCOMPAGNE DE 15 FRANCS EN CHEQUE OU MANDAT A
PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX Tel: 59 82 95 00

ARexx Pour débutant
Partie 2

Dans la première partie nous avons parlé du lancement d'ARexx, des commentaires, des variables, des opérateurs, des verbes d'entrées/sorties et des alternatives.

Entrons dès lors dans le vif du sujet sans préambule pour aborder le 7 ième point.

7. Les itératives

Mais d'abord que signifie le mot **"itérative"**? Strictement parlant il s'agit d'une alternative masquée...

```
I = 1
BOUCLE:
    ECRIRE "Boucle n°" I
    I = I + 1
SI (I <= 10) ALLER A L'ETHIQUETTE BOUCLE
```

Un langage de programmation à la base n'a donc pas besoin d'itératives. L'important est de posséder une struture alternative et un moyen de branchement seulement. Algorithmiquement parlant, une manière correcte de représenter l'itérative est:

```
Répéter
...
Jusqu'à ce que (condition)
```

Ce qui signifie que la partie algorithmique comprise entre les mots "répéter" et "jusqu'à ce que" doit être répétée tant que la condition spécifiée après le "jusqu'à ce que" ne soit pas vraie.

ARexx reconnaît une série de commandes pour piloter ses itératives. La règle générale est que toute itérative est incluse entre les mots DO ... END.

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #8 */
I = 1
DO FOR 10
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
END
```

Le "DO FOR x" est efficace à condition de connaître à l'avance le nombre d'itérations qu'il faudra effectuer.

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #9 */
I = 1
DO FOREVER
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
END
```

Le "DO FOREVER" boucle indéfiniment. Pour interrompre ce cycle infernal nous devrons utiliser BREAK.

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #10 */
I = 1
DO FOREVER
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
    IF (I > 10) THEN BREAK
END
SAY "On vient de quitter la boucle..."
```

Le verbe ARexx "BREAK" permet d'introduire ce que l'on nomme la rupture de séquence et permet de quitter la boucle pour continuer à la première ligne qui suit le END de la boucle (On peut utiliser également l'instruction "LEAVE" à cet usage).

Pour éviter l'initialisation de départ 'I = 1' on peut employer la structure itérative suivante:

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #11 */
DO I = 1 TO 10 BY 1
    SAY "Boucle n°" I
END
```

L'incrémentation de I est de plus automatique. Plus besoin de la séquence "I = I + 1".

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #12 */
I = 1
DO UNTIL I > 10
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
END
```

Cette forme "DO UNTIL condition" est assez proche de la forme algorithmique classique vue plus haut:

```
"FAIRE JUSQU'A CE QUE la condition soit réalisée".
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #13 */
I = 1
DO WHILE I < 11
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
END
```

Cette forme est un peu le contraire de la précédente:
"FAIRE TANT QUE la condition se réalise".

```
/* L'ITERATIVE EXEMPLE #14 */
I = 1
DO WHILE I < 11
    SAY "Boucle n°" I
    I = I + 1
    ITERATE
    SAY "On m'oublie?"
END
```

ITERATE a pour fonction de passer directement à l'itération suivante. Dans ce cas très spécial SAY "On m'oublie" ne connaîtra jamais la joie de s'afficher à l'écran.

8. Les tableaux

ARexx ne gère pas les tableaux comme la plupart des langages. Un tableau est déclaré comme suit:

```
/* LES TABLEAUX EXEMPLE #15 */
DO I = 1 TO 10 BY 1
ELEMENT.I = I
END
DO I = 10 TO 1 BY -1
SAY ELEMENT.I
END
```

Nom du tableau + un point + ordre dans le tableau permet l'accès à un élément. Les tableaux peuvent être à plusieurs dimensions:

```
/* LES TABLEAUX EXEMPLE #16 */
ELEMENT.1.1 = "AMIGA"
ELEMENT.1.2 = "NEWS "
```

```
ELEMENT.2.1 = "UN "
ELEMENT.2.2 = "JOURNAL "
ELEMENT.3.1 = "PASSIONNANT "
ELEMENT.3.2 = "!"
CHAINE = ''
DO I = 1 TO 3
    DO J = 1 TO 2
        CHAINE = CHAINE || ELEMENT.I.J
    END
END
SAY CHAINE
```

9. Les fonctions de conversion

Elles sont au nombre de 6 et permettent une conversion

- d'une base binaire vers un caractère: B2C
- d'un caractère vers une base binaire: C2B
- d'un caractère vers une base décimale: C2D
- d'une base décimale vers un caractère: D2C
- d'un caractère vers une base hexadécimale: C2X
- d'une base hexadécimale vers un caractère: X2C

```
/* LES CONVERSIONS EXEMPLE #17 */
SAY  caractere?
PARSE PULL CARACTERE
SAY " "
BINAIRE = C2B(CARACTERE)
SAY "C2B '"CARACTERE"' =" BINAIRE
CARACTERE = B2C(BINAIRE)
SAY "B2C '"BINAIRE"' =" CARACTERE
SAY " "
DECIMALE = C2D(CARACTERE)
SAY "C2D '"CARACTERE"' =" DECIMALE
CARACTERE = D2C(DECIMALE)
SAY "D2C '"DECIMALE"' =" CARACTERE
SAY " "
HEXADECIMALE = C2X(CARACTERE)
SAY "C2X '"CARACTERE"' =" HEXADECIMALE
CARACTERE = X2C(HEXADECIMALE)
SAY "X2C '"HEXADECIMALE"' =" CARACTERE
```

10. Manipulations de chaînes

Voici les fonctions qui manipulent des chaînes et des mots:

- REVERSE(CHAINE):
  Inverse l'ordre des lettres dans la phrase.
- RIGHT(CHAINE,LONGUEUR):
  Extraire une portion à droite de la chaîne.
- LEFT(CHAINE,LONGUEUR):
  Extraire une portion à gauche de la chaîne.
- LASTPOS(SOUS-CHAINE,CHAINE):
  Recherche la dernière position de la sous-chaîne enfermée dans la chaîne.
- INDEX(CHAINE,SOUS_CHAINE):
  Recherche la 1ère position de la sous-chaîne enfermée dans la chaîne.
- COMPARE(CHAINE1,CHAINE2):
  Retournera une valeur qui correspond à la position du premier caractère qui diffère.
- WORD(CHAINE,N):
  Extraire le Nième mot de la chaîne.
- WORDINDEX(CHAINE,N):
  Informe de la position du Nième mot de la chaîne.
- WORDLENGTH(CHAINE,N):
  Retourne la longueur du Nième mot de la chaîne.
- WORDS(CHAINE):
  Compte le nombre de mots de la chaîne.

```
/* LES MANIPULATIONS DE CHAINES/MOTS
   EXEMPLE #18 */
CHAINE = AMIGANEWS UN JOURNAL PASSIONNANT
SAY "REVERSE("CHAINE") = "REVERSE(CHAINE)
SAY "RIGHT("CHAINE",11) = "RIGHT(CHAINE,11)
SAY "LEFT("CHAINE",9)     = "LEFT(CHAINE,9)
SAY "LASTPOS(A,"CHAINE") = "LASTPOS(A,CHAINE)
SAY "INDEX("CHAINE",A)  = "INDEX(CHAINE,A)
CHAINE2 = AMIGANEWS UN SACRE JOURNAL
SAY "COMPARE("CHAINE","CHAINE2")
                          = "COMPARE(CHAINE,CHAINE2)
SAY "WORD("CHAINE",3)   =" WORD(CHAINE,3)
SAY "WORDINDEX("CHAINE",2)
                          =" WORDINDEX(CHAINE,2)
SAY "WORDLENGTH("CHAINE",2)
                          =" WORDLENGTH(CHAINE,2)
SAY "WORDS("CHAINE") = " WORDS(CHAINE)
```

11. Fonctions numériques

Peu nombreuses, mais encore assez courante dans d'autres langages, donc indispensables:

- ABS(NBRE):
  Retourne la valeur absolue du nombre
- MAX(N1,N2,N3,...):
  Renseigne sur le plus grand des nombres
- MIN(N1,N2,N3,...): Renseigne sur le plus petit des nombres
- SIGN(NBRE): retourne 1 si le nombre est positif
  -1 si le nombre est néhatif

```
/* LES FONCTIONS NUMERIQUES EXEMPLE #19 */
NOMBRE = -128
SAY "VALEUR ABSOLUE DE "NOMBRE" =" ABS(NOMBRE)
SAY "PLUS GRAND NOMBRE ENTRE "NOMBRE "ET 256 = "
MAX(NOMBRE,256)
SAY "PLUS PETIT NOMBRE ENTRE "NOMBRE "ET 256 = "
MIN(NOMBRE,256)
IF (SIGN(-128) == 1) THEN SAY NOMBRE EST POSITIF
ELSE SAY NOMBRE EST NEGATIF
```

12. l'instruction "SIGNAL"

Elle permet un branchement automatique à un label spécifié dès qu'un événement spécial se produit.

- SIGNAL ON BREAK_X:
  X représente une des 4 touches de CTRL qui sont maîtrisables via ARexx: CTRL-C, CTRL-D, CTRL-E, CTRL-F (X = C OU D OU E OU F)

Il s'agit d'une redirection du compteur de programme. Si en cours d'exécution vous appuyez sur CTRL_C et que SIGNAL ON BREAK_C existe, le programme se branchera automatiquement au label BREAK_C.

```
/* L'INSTRUCTION SIGNAL EXEMPLE #20 */
SIGNAL ON BREAK_C
SIGNAL ON BREAK_D
SIGNAL ON BREAK_E
SIGNAL ON BREAK_F
DO FOREVER
    SAY "APPUYEZ SUR CTRL-C OU CTRL-D
                          OU CTRL-E OU CTRL-F"
END
BREAK_C:
SAY "VOUS AVEZ APPUYER SUR CTRL_C"
BREAK_D:
SAY "VOUS AVEZ APPUYER SUR CTRL_D"
BREAK_E:
SAY "VOUS AVEZ APPUYER SUR CTRL_E"
BREAK_F:
SAY "VOUS AVEZ APPUYER SUR CTRL_F"
```

Certains langages (BASIC) possèdent l'instruction ON ERROR GOTO, ARexx a dans son bagage quelque chose de similaire: SIGNAL ON SYNTAX

```
/* L'INSTRUCTION SIGNAL EXEMPLE #21 */
SIGNAL ON SYNTAX
SAYS HELLO WORLD
SYNTAX:
SAY "ERREUR DE SYNTAXE!"
```

Si maintenant vous vient à la tête de manipuler une variable non encore défine, ARexx vous préviendra:

```
/* L'INSTRUCTION SIGNAL EXEMPLE #22 */
```

```
SIGNAL ON NOVALUE
A = 1
A = B
NOVALUE:
SAY "ERREUR: B n'a aucune valeur définie!"
```

13. Instructions diverses

- EXIT n:

  Sort du programme en transmettant au CLI/SHELL la valeur n (Si N = 0 pas d'erreur).
- INTERPRET(X):

  Commande très puissante puisqu'elle permet d'interpréter une variable! Vous pouvez ainsi paramétrer un fichier qui une fois lu pourra être "traduit" en ARexx par INTERPRET.

```
/*INSTRUCTIONS DIVERSES EXEMPLE #23 */
VARIABLE = "SAY BONJOUR!"
INTERPRET VARIABLE
EXIT 0
```

- TIME(): Affiche l'heure courante
- SETCLIP(CLIP, VALEURS):

  Si vous avez connu l'époque du Commodore 128 vous allez comprendre sans difficulté cette notion. Il s'agit de banques de données qui sont visibles par tous les programmes ARexx. "CLIP" est un nom, VALEUR est une suite de données.
- GETCLIP(CLIP):

  Recherche les données stockées
- PRAGMA('DIRECTORY'):

  Retourne le répertoire courant.

```
/*INSTRUCTIONS DIVERSES EXEMPLE #24 */
SAY TIME()
SETCLIP(BANQUE1,"AZERTY")
SAY GETCLIP(BANQUE1)
SAY PRAGMA('DIRECTORY')
```

14. Exemple récapitulatif

Il existe encore quelques instructions que nous étudierons plus tard, mais en gros vous connaissez déjà l'ABC du langage. Si vous prenez un listing source publié dans AmigaNews il y a quelques mois, vous allez donc vous étonner de ne pas tout comprendre. Ceci est tout à fait normal. En effet Cédric Beust ouvrait dès le départ une 'library' spéciale qui elle-même contient des fonctions spécifiques qui ne sont pas des instructions ARexx... Nous étudierons cela ensemble la prochaine fois.

Exemple: gérez vos Fish

Le programme suivant crée le catalogue de vos AmigaLibDisks. Vous introduisez vos Fred Fishs une à une dans n'importe quel ordre. Le programme ARexx se chargera de les trier et de créer un catalogue commun (par ordre croissant). Vous devrez spécifier le chemin + nom_du_fichier_catalogue à la fin de l'introduction de vos FF. Bon coding!

Xavier Leclercq

Notes:

D2C(10)	produit un retour de chariot
D2C(9)	une tabulation
D2C(12)	un Form Feed qui éfface l'écran.

```
/*-----------------------------------------------------------------------------*
*
*    Lecture du contenu de chaque AmigaLibDisk pour créer un catalogue
*    ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
*    Programmation en ARexx Par Xavier Leclercq pour AmigaNews
*    ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
*-----------------------------------------------------------------------------*/
SIGNAL ON BREAK_C
SAY D2C(12)
SAY D2C(9) "»»»»INTRODUISEZ LES FREDS FISHS DANS
                                        N'IMPORTE QUEL ORDRE »»»»"
SAY D2C(10)
CATALOGUE = ''
NBR = 0
DO FOREVER
    SAY D2C(9)"  *-- INTRODUISEZ UNE FF EN DF0:
                                        PUIS APPUYEZ SUR RETURN --*"
    PARSE PULL
    CONTENU = ''
    IF EXISTS('df0:contents') THEN DO
        OPEN(fp,'df0:contents','READ')
        NUMERO = WORD(READLN(fp),4)
        SAY D2C(9) D2C(9)"Lecture du contenu
                                        de l'AmigaLibDisk n°" NUMERO
        SAY ''
        CLOSE(fp)
        OPEN(fp,'df0:contents','READ')
        DO WHILE ~EOF(fp)
            CONTENU = CONTENU || READLN(fp)
            CONTENU = CONTENU || D2C(10)
        END
        CLOSE(fp)
        CATALOGUE.NUMERO = CONTENU
        NBR = NBR + 1
        CATNUM.NBR = NUMERO
    END
    ELSE
        SAY "ERREUR: IL NE S'AGIT PAS D'UNE
                                    AMIGALIBDISK DE MR FRED FISH!"
    SAY D2C(10) "ON CONTINUE (O/N)?"
    SAY " ~~~~~~~~~~~"
    PARSE PULL REPONSE
    SAY D2C(10)
    IF (UPPER(LEFT(REPONSE,1)) == 'N') THEN LEAVE
END

SAY "NOM DU FICHIER CATALOGUE:"
SAY "~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~"
PARSE PULL NF
OPEN(fp,NF,'WRITE')
DO J = 1 TO NBR
    PETIT = 10000
    DO I = 1 TO NBR
        IF ( PETIT >= CATNUM.I) THEN DO
            PETIT = CATNUM.I
            INTERMEDIAIRE = I
        END
    END
    VARFICH = D2C(9) D2C(9) D2C(9)"-----------------------------"D2C(10)
    VARFICH = VARFICH || CATALOGUE.PETIT
    WRITECH(fp,VARFICH)
    CATNUM.INTERMEDIAIRE = 10000
    PETIT = 10000
END
VARFICH = D2C(9) D2C(9) D2C(9)"-----------------------------"D2C(10)
WRITECH(fp,VARFICH)
CLOSE(fp)
EXIT(0)

BREAK_C:
SAY "POURQUOI TANT DE BRUTALITES?..."
EXIT(0)
```

TELECHARGEMENT - AMIGA - PC - ST - MAC

3615 FDS

Logiciel MoonRec disponible directement sur le service (choix 7)

SERVICE DOMAINE PUBLIC

Collections disponibles :

FRED FISH 1 à 750
CAM 1 à 658
AMOS-DP 1 à 359 (partiellement)

Abonnement Fred FISH

Pour avoir une longueur d'avance.

50 disquettes à paraître : 750 Frs

100 disquettes à paraître : 1500 Frs + les 10 suivantes gratuites.

Et en plus vous économisez le port !!!

Les titres soulignés sont compatibles avec le 500+ 600

MEGADEMOS, MUSIC-DISKS...

FDS1404 DESTRUCTRIS - Eric Sang
Destructris est un jeu de réflexion très original qui inclut différentes techniques et effets spéciaux jamais égales dans un jeu de réflexion. Le but de ce jeu est d'aligner entre 3 et 7 pièces identiques et de les placer entre deux électrodes. Le jeu se joue à la souris... Excellent !

FDS1411 LSD - TOTAL KAOS (2 disquettes)
Vous aimez les sensations fortes au niveau musical ? Vous aimez la musique Techno ? Ce disk est pour vous.

FDS1412 GENOCIDE - AURAL ILLUSIONS
Un music-disk très riche côté graphismes, qui contient cinq musiques inédites.

FDS1413 HEAT BEAT - UP DATE (2 disquettes)
Music-disk contenant des modules variés et de bonne qualité composées pour différentes conférences.

FDS1414 POORSOFT - FLASHBAC'S DAYDREAM
Encore un très bon music-disk qui propose 8 modules.

FDS1415 SOC.BRIGADE - ABSOLUTE !
Superbe mégadémo avec de nombreuses parties très riches au niveau des graphismes et des animations.

FDS1416 REFLECT - SOUND VISION
Une production vraiment spectaculaire !!! On y trouve de superbes effets graphiques, des animations en 3D très complexes, une animation en Ray-Tracing de tout premier choix, des paysages en fractales, et bien d'autres choses encore. A voir absolument !!!

FDS1417 NIKKI CORPORATION S- PIECE OF MIND
Cette mégadémo est surtout basée sur les vecteurs et les animations en 3D. Les vecteurs représentent toujours des objets, personnages ou animaux qui évoluent. Ce ne sont pas simplement des objets géométriques qui se déplacent dans tous les sens.

FDS1418 COMPLEX - DELIRIUM
Une production également principalement axée autour des vecteurs avec la présentation d'une nouvelle routine d'animation qui est employée pour animer dans l'espace des navettes spaciales inspirées de Start Trek.

FDS1419 ELECTRIC TOUCH - MELTED EXPERIENCE
Cette mégadémo repose essentiellement sur les effets graphiques comme le plasma, le copper (sous toutes ses formes) et autres effets optiques hors du commun. Certains n'ont pas de précédent à notre connaissance.

FDS1420 MAJIC 12 - CALL IT WOT YA WANT
Nouveau music-disk de Techno, puisque c'est la mode, qui contient quatre titres.

FDS1421 TALENT - THE COMPLETE
Music-disk composé de cinq modules inédits qui n'ont pour une fois, aucun lien avec la musique Techno.

FDS1422 SHADES - MUZAK TYPE BOX 8
Music-disk conçu autour de neuf modules NoiseTracker de très bonne qualité.

FDS1428 FREESTYLE - PERFECT 5
De la musique, toujours de la musique, avec cette disquette qui contient cinq titres de très bonne qualité.

FDS1410 DRIVERS D'IMPRIMANTES
Vos problèmes d'impression seront sans doute bientôt résolus grâce à cette disquette qui contient des Drivers d'imprimantes du Domaine Public :
EpsonQPlus, Star24Plus, PanasonicPlus, Oki24Plus, Nec24Plus, Canon BJ130(e), Canon BJ10(e), Canon BJ300 330 Proprinter, Canon BJ300 330 mode Epson, Star9Plus.

Série SH (Shareware-Compensé)

Logiciels en Français confiés directement à FDS par leurs auteurs. (Extrait du catalogue)

SH471 SCREEN-PAINTER V2.3 - J.P. PIETON
Excellent logiciel de dessin. Concurrent Shareware de DPAINT ?

SH505 BOOT MASTER V1.51 - Guillaume ESTRADA
Pour intervenir sur le boot des disquettes. Idéal pour ceux qui veulent personnaliser leurs disquettes.

SH641 DISKLABEL V1.1 - François GRAND
Pour créer et imprimer des étiquettes de disquettes.

SH824 GFX CONVERTER V4.1 - François LAVIALLE
Convertisseur d'images hyper puissant qui surpasse sans doute les autres logiciels similaires du DP.

SH909 THEME ASTRAL V3.10 - Christophe PANSART
Quatre logiciels pour établir votre Thème Astral, Biorytme, Ascendant et de faire de la Numérologie.

SH1176 BUDGET V1.3.5F - Serge Le Lay
Logiciel d'aide à la gestion des finances personnelles particulièrement simple à utiliser. Il fonctionne comme un cahier de comptes ordinaire et peut gérer des opérations prévisionnelles. 1 Mo requis.

SH1179 StrHelp V1.0 - Xavier Leclercq
Un programme d'aide pour les programmeurs en C. Le tester c'est l'adopter !

SH1180 AmInfo V1.0 - Xavier Leclercq
Un programme pour savoir ce que votre Amiga a dans le ventre ! Il teste la vitesse, vous indique les numéros de révisions des puces, etc. etc.

SH1406 TLK GAMES - EQUALITY
Un jeu de réflexion en Shareware composé de deux parties distinctes comportant plus d'une centaine de tableaux. A posséder absolument !!!!

SH1505 DIKOMOT...LLSC - Serge LE LAY
Logiciel très simple d'emploi destiné aux cruciverbistes ou "mots croiseistes". Il permet de retrouver des mots à partir de quelques lettres. Par exemple il suffit d'entrer t.t. lorsque l'on a que ces deux "t" d'un mot dont la définition est "écimer". Le programme affichera parmis 4 autres solutions "éteter". D'autres fonctions permettent de rendre la recherche plus sélective.

SH1506 CONJUGUE V1.0 - Yann PENNANEACH
Conjugué est un programme écrit en Amos 1.3 puis compilé permettant de conjuguer tous les verbes de la langue Française à tous les temps et tous les modes. Il peut être exécuté en multitâches avec d'autres programmes (un traitement de textes par exemple). Une simple combinaison de touches permet de l'appeler à tout moment, quelle que soit la tâche en cours. Vous pouvez ainsi facilement écrire une lettre et vérifier l'orthographe d'un verbe instantanément.

Périphériques divers

Lecteur interne Amiga 500	520 F
Lecteur interne Amiga 2000	630 F
Lecteur externe 3"1/2	545 F
Lecteur externe 3"1/2 + Blitz système antivirus.	710 F
Idem mais compatible X-Copy	790 F
Idem mais livré avec X-Copy	999 F
Double lecteur externe+Blitz 3"1/2 avec alimentation 220 V.	1.315 F
Scanner 400 DPI/64 tons de gris	1.315 F
ATOnce Plus AT286/16 Mhz + 512 Ko de fast ram.	2.390 F
Câble Minitel + Moonrec	75 F

JEUX

AIRBUCKS	399 F	GAUNTLET 3	249 F
AIRBUS A320	384 F	GUY SPY	329 F
BATTLE ISLE Scenario	219 F	HEART OF CHINA	349 F
BIRDS OF PREY	299 F	HOME ALONE	219 F
CALIFORNIA GAMES 2	269 F	HOOK	289 F
CARL LEWIS CHAL.	279 F	HUDSON HAWK	239 F
CELTIC LEGENDS	285 F	JPP'S GOAL BUSTERS	309 F
CIVILIZATION	349 F	KILLERBALL	259 F
CISCO HEAT	240 F	MEGA LO MANIA	245 F
COVER GIRL POKER	270 F	MOONSTONE	309 F
CRAZY CARS III	309 F	PERFECT GENERAL	349 F
DEVIOUS DESIGN	255 F	PUSH OVER	269 F
DOUBLE DRAGON 3	242 F	ROLLING RONNY	235 F
DUNE (VF)	339 F	SENSIBLE SOCCER	269 F
DYNABLASTER	309 F	STORM MASTER	279 F
EPIC	264 F	THE GODFATHER	289 F
FANTASTIC VOYAGE	269 F	TORTUES NINJA 2	239 F
FLOOR 13	329 F	VROOM	264 F
FOOTBALL CRAZY	298 F	VROOM DATA DISK	189 F
FORT APACHE	282 F		
FUN RADIO 2	309 F		

BUREAUTIQUE

FAMILICOMPTE	325 F
INFOFILE	475 F
INTUICALC	790 F
PAGE SETTER 2	690 F
PROFESSIONAL CALC	1.390 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1.190 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	2.490 F
Pro Draw 3.0 + Pro Calc 3.0	2.990 F
PROFIL	360 F
PROWRITE 3.2	990 F
FLOW 3.0	590 F
SUPERBASE 4	2.490 F

MUSIQUE

A.M.A.S. SOUND DIGIT	1.130 F
BIG BANG	1.515 F
DIGITAL SOUND STUDIO	890 F
PRO 24	2.715 F
STEREO MASTER	470 F
STUDO 24	1.290 F
TRACK 24	520 F

LANGAGE

AMOS Français	455 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3D	345 F
EASY AMOS	490 F
COMPILATEUR GFA BASIC	415 F
GFA BASIC 3.0	515 F

AMIGA 2000

DISQUES DURS GVP HCD +

HCD Plus 120 Mo	4.590 F
HCD Plus 215 Mo	6.990 F
HCD Plus 420 Mo	11.290 F
Option + 2 Mo installés	+700 F
CHIPak 2001 : 2 Mo supplém.	790 F

CARTES ACCELERATRICES GVP

- COMBO 325 68EC030 / 68882 à 25 Mhz + 1 Mo	5.690 F
- COMBO 340 68EC030 / 68882 à 40 Mhz + 4 Mo	7.990 F
- COMBO 350 68030 / 68882 à 50 Mhz + 4 Mo	12.990 F
- CHIPak 3240 - 4 Mo sup.	1.890 F
- CPUPak 340	2.990 F
Option 68030 MMU pour COMBO 340	
- COMBO KIT 120	3.590 F
Disque Dur 120 Mo + Câble et châssis	
- COMBO KIT 215	5.990 F
- COMBO KIT 420	10.490 F
- GVP G-FORCE 040 68040 à 33 Mhz/4 Mo	19.990 F

Mêmes options que pour COMBO (DD&RAM)

DESSIN & VIDEO

ART DEPART. PRO 2.1	1.690 F
ART DEPARMENT	590 F
Professional Conversion Pack	590 F
BROADCAST TITLER 2 SHR	3.545 F
BroadCast Titler 2 SHR 2000	3.901 F
BROADCAST TITLER 2	1.990 F
- FONT PACK 1	890 F
- FONT ENHANCER	990 F
DCTV	4.990 F
DELUXE PAINT IV	950 F
DESIGN WORKS	690 F
DIGI PAINT 3	890 F
ELAN PERFORMER 2.0	990 F
LIVE! & INVISION Plus	5.990 F
MEDIASTATION Digiview+DigiPaint 3+Elan Performer 2.0	1.690 F
SCALA MULTIMEDIA	3.545 F
SCALA VIDEO STUDIO	1.990 F
SCALA VIDEO TITLER	690 F
VIDEOMASTER	9.950 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
VOLUMN 4D PRO	1.590 F
THE VIDEO DIRECTOR	1.490 F

DIVERS

BLITZ TURBO	255 F
DISCOSCOPIE 3.0	410 F
DOS-2-DOS	490 F
MAC-2-DOS	990 F
QUARTERBACK 5.0 + TOOLS	790 F

AMIGA 500 / A500+

BOITIER DISQUE DUR GVP HD500

HD500 sans DD ni Ram	2.190 F
HD500 120 Mo	4.990 F
HD500 215 Mo	7.290 F
Option + 2 Mo installés	+700 F
CHIPak 2001 : 2 Mo supplém.	790 F
CHIPak 508 : 8 Mo supplém.	3.490 F

BOITIER CARTE ACCELERATRICE GVP 68EC030 - 40 Mhz

COMBO A530 Turbo + 1 Mo	5.990 F
Idem + DD Quantum 120 Mo	9.990 F
Idem + 4 Mo de RAM	10.990 F
A530 + DD 215 Mo + 4 Mo	12.490 F

EMULATION GVP AT 500

Mini-carte AT286 à 16 Mhz	2.290 F

à insérer dans le mini slot du boîtier HD500 ou celui du boîtier GVP COMBO A500 Turbo.

EXTENSION MEMOIRE AMIGA 500

Extension 512 Ko + horloge	299 F
Extension 512 Ko sans horl.	249 F

EXTENSION MEMOIRE AMIGA 500+

Extension 512 Ko sans horl.	249 F
Extension 1 Mo sans horloge	499 F

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL, 82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Commande par téléphone sur répondeur entre 9h & 12h : 20.02.06.63 - Par Fax aux mêmes heures : 20.82.17.99 (règlement par Carte Bleue).

DOMAINE PUBLIC : Indiquez les références des disquettes avec le nom de la collection Fred FISH, CAM, Amos-DP, SH, FDS, etc. (minimum 6 disquettes). Qualité oblige, nous fournissons des disquettes de marque. Traitement des commandes sous 24 48 heures. **DOMAINE COMMERCIAL** : Indiquez la désignation de l'article et son prix.Offre valable dans la limite des stocks disponibles. **CATALOGUE ET MOONREC** : La disquette 2 du catalogue contient le descriptif des CAM et des FISH. La disquette 1 contient MoonRec et le descriptif des autres produits et DP. **Les deux disquettes : 20 Frs ou 10 Frs avec une commande.**

Fiche technique de la plupart des articles (sauf Domaine Public) disponible sur simple demande

Nombre de disquettes DP : ..... X 15 Frs = ... Frs.
Nombre de disquettes DP : ..... X 21 Frs (Série SH) = ... Frs.
Total autres articles = ... Frs.
Forfait port et emballage : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (vivement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.
MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Carte Bleue n° : !____!____!____!____!____! Exp : !___!___!

Règlement par carte bleue : minimum 100 Frs

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Date et Signature

AmigaNews 11.92 Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

Vente Par Correspondance uniquement.

P.P. Launay prend la defense du compilateur GFA

L'auteur de l'article sur la comparaison des compilateurs (AmigaNews 48, p. 68) ne connaissait pas le GFA et cette ignorance lui fait raconter des bêtises. Il est vrai que la documentation française nécessite une longue lecture. Et c'est pour cela que la disquette Annabella IX a été consacrée à ce sujet.

```
STARTADR JSR INIT
_C       MOVE.L     -$7FE8(A5),D0
         MOVE.L     D0,D1
         ADD.L      D0,D0
         ADD.L      D1,D0
         ADD.L      -$7FE8(A5),D0
         MOVE.W     D0,-$7FC8(A5)
         MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         ASL.W      #2,D0
         ADD.W      D0,-$7FC8(A5)
         MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         MULS       #$12,D0
         MOVE.W     D0,-$7FC6(A5)
         MOVE.L     -$7FE8(A5),D0
         BPL.S      $2412EE
         ADDQ.L     #7,D0
         ASR.L      #3,D0
         SUB.W      D0,-$7FC6(A5)
_E       MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         MOVEA.W    -$7FC6(A5),A0
         SUB.L      A0,D0
         NEG.L      D0
         BSR        FITOF
         BSR        FSQUARE
         BSR        FFTOI
         MOVE.W     D0,-$7FC4(A5)
_F       MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         MOVE.W     D0,-$7FC2(A5)
         MOVE.W     #8,-$7FC2(A5)
_TEST    MOVE.W     -$7FC4(A5),D0
         SUBQ.W     #4,D0
         BNE.S      _ELSE
_IF      MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         ADD.W      -$7FC6(A5),D0
         MOVE.W     D0,-$7FC4(A5)
         MOVE.W     -$7FC2(A5),D0
         ADD.W      D0,-$7FC4(A5)
         LEA        -$7FC4(A5),A0
         MOVE.W     (A0),D0
         EXT.L      D0
         DIVS       #3,D0
         MOVE.W     D0,(A0)
         BRA.S      $241368
_ELSE    MOVE.L     -$7FEC(A5),D0
         ADD.W      D0,-$7FC6(A5)
         MOVE.W     -$7FC2(A5),D0
         ADD.W      D0,-$7FC6(A5)
         LEA        -$7FC6(A5),A0
         MOVE.W     (A0),D0
         EXT.L      D0
         DIVS       #3,D0
         MOVE.W     D0,(A0)
         CLR.W      -$7FC0(A5)
_FOR     MOVE.W     -$7FC0(A5),D0
         EXT.L      D0
         MULS       #$A,D0
         MOVE.W     D0,-$7FC4(A5)
         MOVE.W     -$7FC4(A5),D0
         EXT.L      D0
         ADD.L      -$7FD4(A5),D0
         MOVEA.L    D0,A0
         MOVE.L     (A0),D0
         MOVE.W     D0,-$7FC2(A5)
         MOVE.L     -$7FE8(A5),D0
         MOVE.W     D0,-$7FC6(A5)
_NEXT    ADDQ.W     #1,-$7FC0(A5)
         CMPI.W     #$A,-$7FC0(A5)
         BLE.S      _FOR
         BSR        END
BaseA4
```

Voici un extrait en 67 lignes du code produit à partir du programme test publié dans *AmigaNews 48*. Sa longueur est intermédiaire entre celle de l'Aztec et du SAS: (voir code à droite)

L'erreur la plus courante en GFA consiste à ne pas lire le manuel:

- GFA supposera que toutes les variables par défaut sont des **flottants** tandis que la majorité de ses fonctions travaillent avec des entiers longs. L' exécutable deviendra très long si l'on utilise ces flottants à la place des entiers.
- Le compilateur demande à supprimer les lignes complexes à l'inverse de ce que fait l'interprété:

```
d=(a+b+c)    sera beaucoup moins rapidement calculée que
d&=a&+b&
d&=d&+c&
```

car dans le premier cas, GFA panique complètement et s'en sort en appelant des procédures spécifiques. Dommage tout de même. Il serait bien que Franck Otrowski se décide à ajouter un autre passage lors de l'étape de compilation.

- La partie du lien nécessaire pour rendre le code exécutable sous CLI et WorkBench est un plus du GFA que l'on peut évidemment enlever. En effet, comme je l'ai écrit dans d'autres revues, on peut obtenir des **objets .O au format MetaCompo** et l'on peut même se re-écrire totalement sa propre bibliothèque de fonctions grâce à MAKEDP.

Dans ce qui suit, j'ai compilé avec les options S& S< F< -Symbole le code suivant de 22 lignes (+7 lignes d'étiquettes pour rendre la compilation plus lisible):

```
c:
c&=(3*b%+b%)
ADD c&,4*a%
d&=18*a%
SUB d&,b%/8
e:
e&=(d&-a%)^2
f:
f&=a%
f&=8
test:
IF e&=4
    if:
    e&=(d&+a%)
    ADD e&,f&
    DIV e&,3
ELSE
    else:
    ADD d&,a%
    ADD d&,f&
    DIV d&,3
ENDIF
FOR i&=0 TO 10
    for:
    e&=10*i&
    f&=LONG{pointeur%+e&}
    d&=b%
    next:
NEXT i&
```

L'exécutable a été désassemblé avec l'option P de DevPac depuis STARTADDR jusqu'à BaseA4. Les noms des variables ont été rajoutés pour une meilleure lisibilité du code car, dans un premier temps, GFA assigne toutes les variables du code relativement au registre A5 avant de commencer ses calculs.

```
Variables
    a    =   -$7FEC          e        =   -$7FCA
    b    =   -$7FE8          f        =   -$7FC8
    c    =   -$7FCE          i        =   -$7FC6
    d    =   -$7FCC          pointeur =   -$7FD4
STARTADR
    JSR INIT    Le code commence juste après
_C  MOVE.L      b,D0        b%
    MOVE.L      D0,D1       b%
    ADD.L       D0,D0       b%+b%,Addition plus rapide que décalage
    ADD.L       D1,D0       3b%
    ADD.L       b(A5),D0    3b%+b%
                            , bien mais ASL.L #2,... était mieux
    MOVE.W      D0,c(A5)
```

GFA ne s'apperçoit pas que 3b%+b%=4b% mais GFA s'en sort avec les honneurs dans sa façon de calculer 3b% puis 3b%+b%

```
    MOVE.L      a(A5),D0    a%
    ASL.W       #2,D0       4*a% Très bien
```

Multiplication d'un long par une constante multiple de 4, excellent

```
    ADD.W D0,a(A5)          c%=4a%+(3b%+b%)
```

L'option de compilation entier court donne bien .W Parfait

```
    MOVE.L      a(A5),D0    a%  12 cycles
    MULS        #$12,D0 18  a%  70 cycles
```

82 cycles au lieu de 28 cycles = ((8+(2*4))+6)+6

Pas bien car 18*a%=(16+2)*a%=16*a%+2*a% mais c'est aussi bien que le MULU du SAS. Comme beaucoup de compilateur, GFA ne sait pas optimiser des opérations comme #constante FOIS variable où variable est un multiple de 4 additionné de n.

A vrai dire, ce genre d'optimisation doit souvent être réalisé par le programmeur dans la majorité des langages car comment dans le cas contraire décider à partir de quelle valeur de constante le compilateur devrait optimiser. Pourquoi par exemple s'arrêter à 18 ou à 25248? Chaque nombre doit bien posséder une façon optimale et spécifique de le calculer en tenant compte des cycles d'instructions!

```
        MOVE.W   D0,d(A5)     d&=18a%-b%/8
```

Pris en compte du format court de d&. Pas trop mal

```
        MOVE.L   b(A5),D0
        BPL.S $2412D6         Saut court sur Suite (j'ai ajouté suite)
```

Excellente prise en compte. Peu de compilateurs savent faire cette distinction:

```
        ADDQ.L   #7,D0
Suite   ASR.L    #3,D0        b%/8 Très bien
        SUB.W    D0,d(A5)     d&=18*a%-b%/8
_E      MOVE.L   a(A5),D0     a%
        MOVEA.W  d(A5),A0     d&
        SUB.L    A0,D0        d&-a%
        NEG.L  D0
        BSR      FITOF        Conversion en réel?
        BSR      FSQUARE      Carré de ce réel?
        BSR      FFTOI        Conversion du réel en entier?
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=(d&-a%)^2
```

Le calcul de (d&-a%)^2 est décevant car il y a une double conversion parfaitement inutile ici mais exigée par FSQUARE.

Autre version: (d&-a%)*(d&-a%) donne 166 cycles

```
_Ebis   MOVE.L   a(A5),D0     a%          12 cycles
        MOVEA.W  d(A5),A0     d&           8 cycles
        SUB.L    A0,D0        d&-a%        6 cycles
        NEG.L    D0                        6 cycles
        MOVE.L   D0,-(A7)     Empile      12 cycles
```

* 44 cycles

```
        MOVE.L   a(A5),D0     a%
        MOVEA.W  d(A5),A0     d&
        SUB.L    A0,D0        d&-a%
        NEG.L    D0           (d&-a%) est recalculé. Blof!
        MOVE.L   (A7)+,D1     Dépile
        MULS     D1,D0        (d&-a%)*(d&-a%)
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=(d&-a%)*(d&-a%)
```

* 122 cycles.

Autre version: e&=(d&-a%) puis e&=e&*e&

```
_E      MOVE.L   a(A5),D0     a%
        MOVEA.W  d(A5),A0     d&
        SUB.L    A0,D0        d&-a%
        NEG.L    D0
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=d&-a%   Mauvais
        MOVE.W   e(A5),D0     e& en D0   Très mauvais
        MULS     e(A5),D0     e& en D0   Exécrable
```

Décevant: ces 3 dernières lignes devraient être remplacées par MULS D0,D0

```
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=e&*e&
_F      MOVE.L   a(A5),D0     Tombé dans le panneau
        MOVE.W   D0,f(A5)     f&=a%  ça  c'est vilain ça!
        MOVE.W   #8,f(A5)     f&=8
_TEST   MOVE.W   f&(A5),D0    e&
        SUBQ.W   #4,D0        e&-4     Excellent
```

GFA s'est aperçu que e& n'était pas utilisé par la suite et a préféré faire une soustraction rapide plutôt qu'une assignation et ensuite il réalise un saut .s (.b du SAS n'existe pas et est une pseudo-instruction)

```
        BNE.S    _ELSE        IF  e&=4
_IF     MOVE.L   a(A5),D0     a%
        ADD.W    d(A5),D0     a%+d&
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=a%+d&
        MOVE.W   f(A5),D0     f&
        ADD.W    D0,e&(A5)    e&=(a%+d&+f&)
        LEA      e&(A5),A0
        MOVE.W   (A0),D0
        EXT.L    D0
        DIVS     #3,D0        e&=(a%+d&+f&)/3
        MOVE.W   D0,(A0)
        BRA.S    $241354      Saut sur ici (ici est rajouté)
_ELSE
```

Aie et flûte et tartembique, une répétition

```
        MOVE.L   a(A5),D0     a%
        ADD.W    D0,d(A5)     d&=a%+d& Bien
        MOVE.W   f(A5),D0     f&  Perte de temps
        ADD.W    D0,d(A5)     d&=(a+d&+f&)
        LEA      d(A5),A0
        MOVE.W   (A0),D0
        EXT.L    D0
        DIVS     #3,D0        d&=(a%+d&+f&)
        MOVE.W   D0,(A0)
ici     CLR.W    i(A5)        i&=0
_FOR    MOVE.W   i(A5),D0
        EXT.L    D0           Excellent
```

i& convertie en LONG% pour la multiplication

```
        MULS     #$A,D0
        MOVE.W   D0,e(A5)          e&=10i&
        LEA      pointeur(A5),A0   pointeur%
        MOVE.L   A0,D0             ? Etape inutile
        MOVEA.W  e(A5),A0          e&
        ADD.L    A0,D0             pointeur%+e&
        BSR      FITOF             Bien!!!!
        BSR      FINT
        BSR      FFTOI
```

Excellent car il s'agissait d'une double erreur volontaire de mon code source (INT(pointeur%+e&): Mauvais calcul du pointeur et de plus on veut réaliser une conversion en entier avec INT() de ce qui était déjà un entier alors GFA va supposer que l'on désire éliminer les erreurs d'approximation:

- traduire l'entier en réel FITOF
- extraire la partie entier FINT
- transformer le nouveau réel en entier FFTOI

Si on n'utilise pas le INT() inutile, alors ces trois lignes seront omises.

```
        MOVE.W   D0,f(A5)     f&=INT(pointeur%+e&)
        MOVE.L   b(A5),D0     b%
        MOVE.W   D0,d(A5)     d&=b%
                              d& aurait du être sorti de la boucle
                              pour corriger une erreur du codeur
                              mais c'est tout de même bien
```

Autre version, la bonne, quoique:

```
FOR     MOVE.W   i(A5),D0
        EXT.L    D0
        MULS     #$A,D0
        MOVE.W   D0,e(A5)     e&=10*i&
        MOVE.W   e(A5),D0     Couac
        EXT.L    D0           Bien!!!
        ADD.L    pointeur(A5),D0
        MOVEA.L  D0,A0
        MOVE.L   (A0),D0
        MOVE.W   D0,f(A5)     f&=LONG{pointeur%+e&)
        MOVE.L   b(A5),D0     b%
        MOVE.W   D0,d(A5)     d&
```

Il y a des conversions injustifiées qu'il faudra supprimer lors de l'optimisation avec DevPac.

```
NEXT    ADDQ.W   #1,i(A5)          NEXT i&
        CMPI.W   #$A,i&(A5)        i&<10
        BLE.S    _FOR
* Excellent
        BSR      END
BaseA4                  Fin du codage utile
```

GFA n'utilise pas de façon optimale les registres mais il réalise un adressage relatif à A5 sur toutes ses variables. On peut le regretter dans le sens de la longueur mais à l'inverse, ce parti pris permet une excellente portabilité. Il reste cependant quelques étapes que nous ferons semblant de ne pas remarquer:

```
        MOVE.W   D0,Variable(A5)
        MOVE.W   Variable(A5),D0 Inutile
```

ou bien:

```
        MOVE.W   Variable(A5),D0
        MOVE.W   Variable(A5),D1 Inutile si on écrit ADD.W D0,D0
        ADD.W D1,D0
```

On pourrait utiliser directement les registres en GFA mais cela n'y est malheureusement pas très évident. Personnellement, en C ou en GFA, je retouche toujours le code pour supprimer les assignations inutiles. ô mon Amiga, si la version allemande était disponible en France, que ne ferions-nous pas!

En conclusion

Le travail de comparaison a été réalisé sous DevPac (cela aurait pu être ASM One).

- DevPac (ou ASM One) apparaît donc encore comme le passage obligé des vrais codeurs. C'est le langage de la passion ou de la nécessité.
- SAS apparaît comme le plus rapide des langages C et même son prix exorbitant ne doit pas vous faire reculer pour l'acheter. A moindre prix, la version commerciale de Dice n'est pas mal non plus. Précisons que sous Amiga, le C est le langage le plus sûr pour les professionnels. Sous PC, une grande majorité des programmes seront écris en... Basic voire en Fortran ou en Pascal.
- GFA a pris du retard sur SAS et est pour l'instant un peu moins bon pour le code produit sur les opérations simples. Il reste le meilleur pour sa bibliothèque de fonctions utiles. Par exemple, l'affichage des lettres donne un exécutable plus rapide que DICE mais à peine plus rapide que SAS. En fait GFA tirera surtout avan-

tage de ses nombreuses fonctions dédiées et la version 4.0 lui donne en plus de nombreuses fonctions du Fortran. Notons cependant qu'en France la version GFA 3.042 disponible ne permet pas le mode direct sous WorkBench 2.0. Cet ennui serait corrigé sur GFA 5.0.

• AMOS est de loin le langage le plus parfait pour les débutants car il donne d'emblée l'accès à des fonctions de jeux ou du HardWare très puissantes. La version 1.34 française, corrigeant la 1.32, permet même un développement professionnel de certains types d'applications. Les exécutables produits n'y ont pas encore la qualité du SAS sur les autres fonctions classiques mais je croîs que nous pouvons faire confiance à *François Lionet*. Enfin, le temps de développement est particulièrement court avec AMOS et c'est là son avantage le plus évident.

AMOS 1.34 propose la facilité et la rapidité des fonctions dédiées au jeux. GFA 4.0 propose la facilité et la rapidité des fonctions dédiées à la bureautique. SAS 5.0 est un peu compliqué d'emploi mais il se rattrapera avec la qualité de ses codes optimisés.

Pierre Philippe Launay

Gilles Soulet: PAS D'ACCORD!

La course à l'optimisation: suite

Mon article sur la rapidité des compilateurs (A-News No 48) a succité quelques remarques (notamment sur minitel...) et déchainé (comme prévu !) les foudres de Mr Launay, farouche défenseur du GFA Basic!

Mr Launay s'est empressé de nous démontrer que le compilateur du GFA Basic pouvait lui aussi se livrer à des optimisations puissantes. Pour ce faire, il a adapté mon source C, comme vous avez pu le constater dans l'article précédent.

Hélas! Mr Launay n'a pas voulu respecter la règle de base, pourtant simple, que je m'étais fixée: AUCUNE OPTIMISATION DANS LE SOURCE LUI-MEME!!!

Ainsi, par exemple, la ligne C:

c=4*a+(3*b+b)

n'a pas été retranscrite en

c&=4*a%+(3*b%+b%)

mais a été transformée en 2 lignes:

c&=(3*b%+b%)

ADD c&,4*a%

Ceci ne représente rien d'autre qu'une optimisation du source! Mr Launay a du chercher longtemps la façon de réaliser au mieux ce calcul en GFA, mais encore une fois il s'agit justement **d'éviter au programmeur de se casser la tête! C'est au COMPILATEUR d'effectuer la plupart des optimisations**, et de se débrouiller avec le source (parfois confus!) du programmeur, afin d'améliorer le résultat. Tout le monde n'a pas connaissance de la façon optimale d'effectuer certains calculs sur tel ou tel compilateur particulier!

La véritable raison de cette optimisation du source est facile à comprendre: sans elle, ce pauvre GFA Basic génère un code extrèmement mauvais dès que l'on fait le moindre calcul dans une affectation! Pour faire taire définitivement toute polémique, et afin de convaincre les plus réticents, je livre ici, sans commentaire, le code correspondant SIMPLEMENT à la ligne "c&=4*a%+(3*b%+b%)" obtenu sur la version 3.5 du compilateur GFA...

```
move.l  -$8000(a5),d0
move.l  #$80000000,d3
move.w  #$401,d5
bsr     FI_MUL0
move.l  d0,-(a7)
move.w  d2,-(a7)
move.w  d1,-(a7)
move.l  -$7FFC(a5),d0
move.l  #$C0000000,d3
move.w  #$400,d5
bsr     FI_MUL0
move.l  d0,-(a7)
move.w  d2,-(a7)
move.w  d1,-(a7)
move.l  -$7FFC(a5),d0
bsr     FITOF
move.w  (a7)+,d4
move.w  (a7)+,d5
move.l  (a7)+,d3
bsr     FADD
move.w  (a7)+,d4
move.w  (a7)+,d5
move.l  (a7)+,d3
bsr     FADD
bsr     FFTOI
move.w  d0,-$7FF8(a5)
```

NON, vous ne rêvez pas! C'est bien ce gros tas que l'on obtient pour cette simple ligne de programme! Avouez que ça change pas mal de ce que Mr Launay a obtenu avec son source si adroitement bidouillé!!! Quand je vous disais qu'il me fallait trois pages dans A-News pour vous montrer le résultat total! GFA Basic, langage de spécialistes...

Mr Launay admet d'ailleurs dans sa lettre que lorsqu'il y a une expression un peu trop "compliquée" à calculer, "GFA panique complètement et s'en sort en appelant des procédures spécifiques" (je cite). Pourtant, il me semble que ce calcul était à la porté du premier cretin venu... En tout cas, voilà bien l'explication des fameux sous-programmes (correspondant à chaque ligne de calcul) dont je vous parlais! Effectivement, comme le suggère fort justement Mr Launay, il serait bien que Franck Otrowski se décide à ajouter un autre passage lors de l'étape de compilation!!!

Ensuite, Mr Launay a également "oublié" de regarder de plus près comment le GFA traite les procédures et passe les paramètres: son source ne contient plus d'appel de fonction, vu que la fonction auxilliaire "bidon" a tout simplement disparue!!!

Est-ce bien un oubli ? Je soupçonne en fait Mr Launay d'avoir voulu cacher ici une des plus grandes faiblesses du compilateur GFA: les appels de fonction. A ce sujet, je vous conseille donc d'aller jeter un coup d'oeil à mon article sur le HighSoft Pascal du mois dernier où se trouvent les temps de calcul du 27ème terme de la suite de Fibonacci obtenus sur GFA, HSPascal et SAS C. Ce test est précisément très révélateur de l'efficacité des appels de fonctions, puisque le calcul se fait de façon doublement récurssive. Les chiffres parlent d'eux-même!

Mais le plus grave finalement, c'est que le listing de Mr Launay ne fait que confirmer mes propos: malgré toute la mauvaise foi... pardon, toutes les optimisations possibles (tant au niveau des options de compilation qu'au niveau du source lui-même...) le compilateur du GFA est totalement INCAPABLE d'attribuer des registres 68000 aux variables locales. TOUTES (Je dis bien TOUTES) les variables de ce programme ont été attribuées à des cases mémoires (y compris, donc, la variable de boucle i, ce qui est proprement scandaleux!).

Moralité: GFA n'utilise guère que les registres D0 et D1 pour ses calculs. Que penser d'un tel compilateur dans ces conditions ? Quand on connait le gain de rapidité que représente le fait de travailler sur des registres, quand on sait que des millions d'utilisateurs de PC envient les possesseurs de 68000 car ce microprocesseur possède beaucoup de registres (contrairement au 8086 d'Intel) on s'étonne encore que Mr Launay puisse défendre son langage fétiche! Ceci étant dis, je félicite quand même sportivement Mr Launay pour le travail qu'il a accompli sur GFA. Visiblement, il défend toujours bec et ongles un langage qui est pourtant, de l'avis de tous (y compris de son distributeur!) complètement dépassé.

Mr Launay, dépensez plutôt votre énergie et vos talents sur d'autres langages plus sérieux et plus d'actualité sur l'Amiga: C, Pascal, AREXX et Assembleur 680x0 aujourd'hui, en attendant C++, ADA ou SMALLTALK demain???

Gilles Soulet

Amigamis,

J'ai dû ressortir mon SHARP (compatible) pour l'hiver et surtout pour vous "printer". C'est dur de ne plus utiliser Excellence!

Juste avant les vacances, mon Amiga 2000 m'a laissé planté au milieu d'un calcul 3D. Les premiers moments de stupeurs passés, sachant qu'il n'est plus garanti, je l'ai renvoyé chez mon fournisseur: la FNAC de Rennes.

Pour l'anecdote, je me suis d'abord renseigné auprès de Commodore France pour connaître le réparateur agréé le plus proche de mon domicile. J'habite le Morbihan (c'est en Bretagne pour ceux qui ne connaissent pas, bande de cancres) et la charmante hôtesse m'a indiqué un point de réparation à proximité: Reims. Bienvenue en Bretagne, amis Remois. Mon téléphone en rigole encore.

Battant en retraite, je me replis sur la solution FNAC. Leur S.A.V. m'a assuré qu'ils prennent en charge les réparations. J'ai donc déposé mon 2000 le 24 juin. Début juillet, je reçois le devis et la demande d'accord préalable à la réparation. Je vous conseille d'accrocher vos ceintures:

- une alim 2015 F HT soit 2389.79 TTC

- 6.6 heures de main d'oeuvre (1h10 par vis à ôter et à remettre), à 213.32 F HT l'heure soit 1669,78 TTC. Je devrais payer plus cher que le prix d'un système 1.3 proposé par certaines publicités.

Mais là ne s'arrêtent pas les péregrinations de mon 2000. Voyant le prix, j'ai refusé la réparation par une lettre du 11 juillet. Au début août, mon Amiga n'était toujours pas disponible. J'ai dû bataillé ferme pour qu'il me soit expédié le 2 **septembre** (2 mois après le refus du devis). Arrivé à bon port, je l'ai déballé et j'ai envisagé une réparation par divers moyens. En le démontant, j'ai découvert que la carte GVP série II et son disque dur flottaient hors des slots d'extension, mais surtout le composant **AGNUS** avait...**disparu**.

En colère, j'ai téléphoné à la FNAC ou il m'a été répondu que le matériel ne faisait que transiter par leurs services et que je devais m'adresser au sous-traitant. Quant à la FNAC, elle dégagait toute responsabilité (plus faux c.., tu meurs). Ce que j'ai fait. La personne qui m'a reçu a été très intriguée par l'absence de ce composant mais elle l'a remplacée. Elle convenait que la réputation de sa société était en jeu (certains devraient en prendre de la graine).

J'ai écrit cette lettre pour mettre en garde les lecteurs contre les débordements de la FNAC et d'autres grands groupes de distribution en matière de S.A.V.

Il faut savoir que la FNAC a prélevé une marge bénéficiaire sur la réparation. Ainsi, l'heure de main d'oeuvre est facturée 150 F HT par la société sous-traitante à ses clients (pas les gros) et la FNAC la refacture 213 F HT, soit une marge supérieure à 40 %. De plus, elle ne pratique directement aucune intervention mis à part la rédaction d'un devis sur papier à en-tête en appliquant sa marge sur la main d'oeuvre et les pièces. Ce n'est plus du commerce, c'est de l'**ESCROQUERIE.** 40% de marge, trois mois de délai de réparation.

S'il vous arrive une panne similaire à la mienne et que la garantie soit échue, ne vous adressez pas à votre fournisseur s'il n'assure pas lui-même les réparations mais demandez lui à qui il confie cette tâche. En vous adressant directement à son sous-traitant, vous n'aurez pas le bénéfice du tarif le plus bas mais vous éviterez la marge bénéficiaire de votre fournisseur. Ce qui n'est pas négligeable. Sinon, il reste la solution que j'ai envisagé, faire appel à un maniaque du fer à souder ou acquérir une alim à l'étranger (moins cher malgré les taxes et le port). S'il fait plus de

VOUS N'ETES PAS FOUS!!

Faites vos COMPTES !!

-5% comptant

Produits CIS

D.C.T.V 4 990 F

Deluxe paint IV	950F
UpgradeDP3-DP4	500F
Broadcast titler SHR	3540F
Scala Multimédia	3540F
Mediastation	1690F
Page setter	990F
ProPage 2.1/3.0	2690F
Digital sound st	890F
Quaterback 5 + tools	790F
VISION 24	18960F
A 2000 & 3000	
GVP 120Q	5290F
GVP F 40 - 2 Mo	13 990F
Combo 325-1Mo	5690F
Combo 340-4Mo	7990F
Chippack 3240	1890F
A 500	
GVP 52Q	4290F
GVP AT 16 mhz	2490F
A 530 TURBO	5990F

NEW

NOS SERVICES : VIDEO & PAO

FLASHAGE DIRECT AMIGA !!! BROMURE/FILM A5 A4 A3 QUADRI. Résolutions 1200/2400. Scannerisation 16 millions de couleurs, shoot vers diapos, transferts entre les formats MAC/PC/AMIGA. Transferts Vidéo BVU/VHS/8mm.

EN DEMO : A 3000 12 Mo et 68040, carte Archos, TV Paint. Location : 430 F HT / jour.

AMIGA 600 2590 F Avec Ecran 4390 F

SYQUEST EXT.+ cartouche : 44 Mo : 4290 F, 88 Mo : 5490 F
Interne 44 : 3390 F, 88 : 4690 F
RAM 3000
STATIC COLUMN 4Mo : 1950 F
Ram A590 512K 250 F
Ram A2058 2Mo 890 F
Barette 2 Mo pour GVP : 750 F

Caligari Premier	2 990
Carte 386 SX/20	4 690
Scanner 400 dpi	1 490
Scanner 600 dpi 24 bits + driver	12 690
AMAX II plus	4 500
INTUICALC	750

FFORTY 2000 : 68040/4Mo+Imagine 14490 F

PROMOS 3000

A 3000 40/4Mo/1.7Mo 14 490 F
Ecran SVGA pitch 0.28 2 490 F

A 3000 Vidéo :
120/6Mo/1.7Mo/1960 20 490 F
Tow. 200/6/68040/1960 32 990 F
Mercury 4 Mo (+Imagine) 14 990 F

LE 4000...
UC/120Mo/6Mo/1.7Mo/1960 24 990 F
En pré-commande : 23 990 F

1 Mo pour A600 : 590 F

Disquettes Par100 :320 F

Avideo24 bits 3990 F
TVpaint 2360
Real 3d Pro 2990 F
REPRISE 500 et 500 + SUR ACHAT CDTV : 1800 F

Amiga 500 et 500 +

1 Mo chip	520
512 Ko + Horloge	290
Lect. 3.5 externe	550
Lect. 3.5 ext+blitz	710
Ext. 1.5 Mo/1 Mo chip	990

Floptical 21 Mo : 3490 F
5 Disquettes 21 Mo : 1050 F

VENTES AUSSI PAR CORRESPONDANCE

INFOLOGS

205,rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Frais de port (nous consulter) Contre - remboursement a partir de 1000 F

COMMODORE PRO CENTER

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page

Le Petit Amiga Illustré

Sommaire du Numéro # 2 - Novembre 92

Boot-Master : Génial est son qualificatif. "Boot-Master" est son nom. Tout ce que vous rêvez de pratiquer au "boot" (secteur 0 - piste 0 d'une disquette) pourra être réalisé avec cet utilitaire. (De l'installation d'un SetMap au boot, en passant par sa protection, son édition, etc...). Si vous programmez vous pourrez découvrir quelques sources en assembleur qui ont été utilisées par l'auteur.

H-Checker : Ce n'est pas un anti-virus, mais un outil puissant pour détecter les virus. Permet : La différence entre deux fichiers, l'installation du boot, mise en place d'une sentinelle, l'affichage de vecteurs stratégiques... Petit mais il fait le maximum.

Screen-Viewer : Un utilitaire qui permet d'afficher des images IFF issues de tous les viewmodes de l'Amiga. Permet aussi la visualisation d'images créées au "Screen-Painter" qui peut utiliser une "copper liste" particulière. Le résultat en vaut la peine !

MultiView : Un utilitaire permettant d'afficher textes et images IFF. En appuyant sur la barre d'espace un menu d'options vous en révélera les possibilités. Qui a dit AMOS ? Le fichier source généré par ce super basic accompagne le programme.

XM-Utils : Une série de fonctions C (SAS) qui pourront intéresser le programmeur. Sinon un utilitaire original "Analyse" vous permet d'analyser vos fichiers pour en déterminer l'origine. (PowerPacker, AmigaBasic, IntroCad, Cando, SuperBase, etc...)

XTopo : La compression de données de la théorie à la pratique... C'est un programme de compression de fichiers par la méthode topographique. Source C comprise.

Scrolling1 : Mini utilitaire qui vous permettra de scanner la mémoire de votre AMIGA. Un article vous explique le tout accompagné de la source en assembleur.

Compta V2 : Il faut bien avouer que la compta paraît souvent austère. Mais "Compta" en tant qu'outil informatique peut se révéler indispensable, surtout aux utilisateurs du genre sur AMIGA car il faut bien avouer que de tels utilitaires qui tournent sur votre machine préférée ne courent pas les rues.

Icones_Part II : Série d'icônes pour agrémenter votre Workbench.

Les articles : Initiation à Protracker, à l'AMOS, à l'Assembleur, au C, à l'AmigaDos... des trucs, l'interview, la rubrique littéraire, l'image du mois, les annonces, le forum..... et tout est en Français (programmes, documentations et articles...).

Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Le *Petit Amiga Illustré* n'est pas disponible en Kiosque

[ ] Je désire recevoir le numéro # 2 du ***Petit Amiga Illustré*** au prix de 40 Frs.

[ ] Je désire m'abonner à 11 numéros à partir du no [__] au prix de 220 Frs.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse .....

Code : ..... Ville : .....

Ci joint mon règlement par [ ] Chèque, [ ] Mandat - Carte bleue (abonnement uniquement).

Carte Bleue no : !_____! Exp : !_____!

Adressez ce bon à : FDS - FREE DISTRIBUTION SOFTWARE, "Le P.A.I.", Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

dégâts, je changerai d'Amiga puisque le neuf coûte moins cher que la réparation et j'aurai le WB 2.0. Dans tous les cas, je ne l'acheterai pas à la FNAC.

Sachant que COMPAQ a signé un contrat de distribution avec la FNAC, je ne peux que dire aux futurs pigeons: Bienvenue au club. AGRRRRRRR.....

Jean Jacques Videlo (56)

Jérôme: *Votre témoignage confirme mes convictions sur la méfiance qu'il faut avoir à l'égard du service après vente en général et en particulier aux services proposés par des revendeurs aux pratiques pachydermiques.*

La société ***SEREL*** *nous informe qu'elle vend l'alimentation pour 2000 au prix de 1838 FF TTC (500 FF de moins) et propose un forfait réparation pour alimentation d'un peu plus de 250 FF (six fois moins cher). La Fnac peut raconter ce qu'elle veut mais elle est totalement responsable du dépannage qu'elle propose.*

*Pour la petite histoire, je dois faire réparer un lecteur CD portable (****TOKAI****) acheté à Carrefour il y a un an et deux mois (arghhhh!!!). Le devis qui m'a été envoyé* ***50*** *jours après, (avec de nombreux appels entre temps) me demande 1280 FF de réparation (plus cher que le lecteur CD actuellement) pour changer 3 composants (à croire qu'ils les arrachent avec les dents ou qu'ils les dessoudent aux allumettes). Bien entendu tout devis refusé (et c'est le cas) est facturé une demi-heure de main d'oeuvre, ce qui peut à la rigueur être compréhensible mais tout de même mal accepté pour la réparation d'un matériel d'une marque représentée en grande partie par Carrefour. Une petite note m'indique aimablement que je peux, si je le souhaite, ne pas récupérer mon matériel en signant simplement la demande d'une très* ***hypothétique*** *destruction du lecteur en panne. A mon avis, ils auraient massacré ce pauvre lecteur CD à coups de marteau avec la compassion d'un prêtre en confession qui administre 10 "Notre Père..." et 10 "Je vous salue Marie..." à un pêcheur repentant, puis ils l'auraient jeté bien consciencieusement dans la poubelle déjà pleine de chaînes HIFI, de magnétoscopes et de télévisions, morts avant l'âge, victimes d'horribles devis aux montants très étudiés. Dans ce dernier cas, bien sûr, la demi-heure de main-d'oeuvre n'est pas facturée et le prix des coups de marteau non plus!*

Des pixels fous à l'écran!

Je possède un Amiga 500 1.3 avec A501 et lecteur externe (accompagné d'un disque dur A590 que j'ai pour le moment enlevé). Lors du lancement il ne se passe rien d'anormal et quelque soit l'application utilisée, tout se déroule tranquillement pendant un certain temps. Il y a même des jours où aucun problème ne survient.

Mais en général, la luminosité de l'écran change d'intensité, et au bout d'un moment des séries de points apparaissent à l'écran, ceci s'achevant par un plantage du système (il n'y a pas toujours de Guru).

Ce n'est pas un virus (utilisation de VirusChecker et de BootX, ainsi que de disquettes sûres). Est-ce que cela pourrait provenir d'un problème d'alimentation? Je ne sais pas si cela a un rapport, mais les changements d'intensité et l'apparition des points se produisent, il me semble, lors des 'clics' du lecteur interne.

J'espère que vous pourrez m'aider. Dans le cas contraire, indiquez moi si l'Amiga est plus dur que ma tête, c'est alors lui que je frapperai contre les murs.

Francis Seveyrat (69)

Jérôme: *Nous avons contacté un dépanneur qui, d'après les symptômes fournis (pixels à l'écran) pense à un problème d'adressage du système. Votre machine semble se perdre dans sa mémoire. Le fait que cela se déclenche avec du retard peut indiquer un problème de surchauffe d'un composant. Le principal inconvénient de ce type de panne est qu'il peut être déclenché par, à peu près, n'importe quel circuit, alimentation compris. Essayez éventuellement (si vous bidouillez déjà un peu) d'ouvrir votre 500, de sortir et de remettre chaque circuit (Si c'est bien fait, cela ne peut pas faire de mal). Essayez aussi une autre alim. venant d'un 500 du même genre (attention aux nouvelles alimentations plus légères, à découpage, qui ne se mélangent pas avec les anciennes alim. à transfo). Malheureusement, la nécessité d'une intervention extérieure plane sérieusement sur votre machine (dans ce cas, choisissez-bien votre dépanneur!). La solution du mur n'est pas mauvaise mais peut laisser tout de même quelques séquelles indélébiles sur le mur.*

NOTE AUX POSSESSEURS d'AMIGA 600:

Il existe un moyen de déconnecter votre disque dur afin de le protéger contre les effets indésirables d'un quelconque virus, un peu dans le même style que le fameux interrupteur que l'on voit sur le disque dur GVP pour le 500 sauf qu'ici c'est un utilitaire installé dans le kickstart (à ajouter dans la liste des différences avec cet hybride que l'on appelle 500+).

Venons en au fait: lors de l'allumage, appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris. Ceci a pour effet, un petit moment après, de lancer l'utilitaire nommé BOOT MENU (maintenir la pression des boutons jusqu'à l'affichage du menu).

Dans ce menu, vous allez trouver la liste de toutes les unités connectées à votre 600.

Exemple:

DF0 = lecteur interne

DF1 = lecteur externe (si vous en avez un)

CC0 = lecteur de cartes PCMCIA

DH0 = disque dur (peut avoir une autre appelation)

Au dessous vous trouverez, **CANCEL**, **ADVANCED OPTIONS**, **NEXT PAGE**.

Cliquez sur ADVANCED OPTIONS, vous accédez alors à un autre menu.

Vous trouverez la même liste qu'au début mais avec la description technique en plus. Cette description comprend les paramètres **STATUS** (ENABLE), **Partition Name** (DF0), **Type** (DOS0) **Pri** (5), **Device** (Trackdisk) et **Unit** (0)

Si votre disque dur utilise le device SCSI, repérez-le, puis activez sa cellule Status. ENABLE se transforme en DISABLE, Bravo!, vous venez de le désactiver.

Une fois votre choix fait, activez la cellule **USE** pour revenir au premier menu. Vous constaterez la disparition des unités que vous avez mis en DISABLE (le 600 HD est livré avec deux partitions, il faut donc les désactiver toutes les deux).

Maintenant, introduisez votre disquette dans le drive interne puis cliquez sur la barre DF0 (initialisation puis chargement de la disquette, si vous avez fait la bonne manip).

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis
Suisse

++41 21 9487185
++41 77 217485
FAX: ++41 21 9480748

Produits GVP du stock pour la Suisse
Demandez notre catalogue !

Description	PRIX
Disques Durs	
A530: ***NOUVEAU!*** **ACCELERATEUR** 68030 à 40 MHz, avec HD contrôleur, 1 Méga RAM	dès 1490 Frs
A2000: HardCard II+8, 120 Mégas avec RAM 2 Mb (cadeau Applimatic) ...	1190 Frs
Echange contrôleur SERIE II+8 ...	290 Frs
Carte graphique 24 bits	
Vision 24 avec splitter RGB + Caligari + SCALA-IV24 + MacroPaint 24 ...	3950 Frs
Cartes Accélératrices	
A3000: G-FORCE 68040 + 2 Mb RAM (40 ns)	3490 Frs
A2000: COMBO '030 - 25 Mhz, RAM 1 Mb (32 bits) extensible à 13 Mb	1190 Frs
A2000: COMBO '030 - 40 Mhz, RAM 4 Mb (32 bits) extensible à 16 Mb ...	1990 Frs
A2000: COMBO '030 - 50 Mhz, RAM 4 Mb ...	2990 Frs
Mémoire (RAM) 4 Mb pour carte COMBO ...	490 Frs
EMULATEUR: AT286 pour A500 HDII+8 ...	490 Frs

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

31

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

42

Mega informatique
Revendeur agréé COMMODORE 500+, 600, 2000 CDTV
demander notre catalogue gratuit...
Toute la gamme AMIGA

29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06

7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

46

LES FILMS DU GENIEVRE
■Organisme de formation déclaré- Toutes formations audiovisuelles sur commande
■*Specialistes de la formation sur AMIGA Stage d'une semaine tous les 2 mois*
BELCASTEL 46200 SOUILLAC
TEL: 65.37.00.71

54

INFORMATIQUE
TPS
Comodore: Amiga, PC
Montage vidéo, multimédia
Images de synthèse:
REAL3D, IMAGINE, 3DPRO
Station IV24 en démo permanente
NANCY - LAXOU
69, rue de Maréville 54520
Tél: 83.27.44.34

58

MICROLOFT
Tout Commodore
mais...
surtout l'AMIGA
23 Rue du Rempart
58000 Nevers
86.57.37.77

62

SOFTONE COMPAGNIE
S1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

69

CLEMENT INFORMATIQUE
Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
● 46 rue Paul Bert
● 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

69

GELAIN
GELAIN 22, AV. DE SAXE 69006 LYON 78.52.77.62
REVENDEUR AGREE AMIGA 4000 - 3000 - 2000 - 600 - CDTV et COMMODORE PC
GVP VISION 24 en démo permanente
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Métro Foch

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rue Jules Ferry
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
PRO VIDEO POST- ALADIN 4 D
Cartes RESOLVER et VIVID 24
PRESENTATION MASTER - FLOPTICAL
Show-Room / Formation sur RV
VANVES - Tél: (1) 46.48.97.95
Fax: (1) 45.25.71.78

76

3614 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
51 BD de la Marne
76000 Rouen
tel: 35.88.15.04

83

V B C
label RMD
CINEMA VIDEO informatique
Palais des congrès de Toulon
Marine Nationale
CPAE St Mandrier
Centre audiovisuel Toulon
Région Cable Riviera
Sociétés de Production
Cables...

TOULON
AMIGA 3000
VAR CENTER
Applications Professionnelles
Partenaire SONY division PRO
Ingénierie Vidéo Informatique
Conseil - Formation
distribution
Régie Béta...
VBC Label RMD
152 Rue Nicolas CHAPUIS
83500 LA SEYNE/MER
Tel: 94 30 88 43
Fax: 94 87 44 57
Maintenance: 94 32 21 21

91

MICRO - Création
groupe V'IDEAUX Création
La vidéo et l'AMIGA!
V.P.C: Catalogue sur demande
Du Lundi Au Vendredi:
TEL: 69-09-23-36
10, rte de VERSAILLES
91160 CHAMPLAN - LONGJUMEAU

91

MONTGERON
Centre Cial. La Forêt
Agrée COMMODORE
AMIGA 2000 / PC COMMODORE
Tous Logiciels & Périphériques
S.A.V. sur place
PHOTO-FOC
69.40.51.69
91230 MONTGERON

AmigaNews
33 r. Ste. LUCIE
31300 Toulouse
Tel: 61.42.65.75
Fax: 61.42.68.76

ICI VOTRE ENCART PUBLICITAIRE

SUISSE

Toute la gamme AMIGA
Vidéo - infographie
Distributeur pour la Suisse
Satellite et Télévision
av. de France 60-1004 Lausanne
Tél. 021/626 16 25

Etant donné que votre disque dur a été désactivé avant l'introduction d'une disquette, il est donc protégé contre l'infection d'un virus. (C.Q.F.D).

Vous pouvez aussi, par exemple, booter une disquette avec le lecteur DF1, tout dépend de la configuration que vous désirez. Je vous laisse le soin de découvrir par vous-même l'utilité de ce petit programme.

Mais avant, un grand merci à Monsieur Laurent DUBOURDIEU LANGE qui a largement contribué à cette petite découverte ainsi qu'à Monsieur Commodore, qui n'en a pas touché un seul mot dans son manuel (un petit message à l'attention de Commodore, s'il n'y a pas d'A670 avant Noël, je change de crèmerelle)

G. Lopez y Lopez (33)

BRAVO COMMODORE!!!

Vous avez publié dans votre n° 48 de juillet-août ma lettre témoignant de mon très vif ressentiment envers la société AMIE auquelle un litige m'opposait quant au fonctionnement de mon Amiga 2000.

Maintenant, je souhaiterais que cette lettre soit également publiée afin de rendre hommage au fair-play de COMMODORE FRANCE qui a pris à sa charge toutes les réparations et qui m'a offert en prime un disque dur de 52 Mo au lieu de mon 20 Mo. Donc **BRAVO** à **COMMODORE FRANCE** et à son service après vente (merci à Madame Mireille GABIER). Je reste donc un client fidèle et heureux.

F.Bertolini (59)

Jérôme: *Très agréablement surpris de l'issu de votre parcours du combattant, nous ne pouvons en effet que féliciter la qualité du service rendu par Commodore et le cadeau qu'ils vous ont fait. Quant on lit les problèmes de SAV de certaines autres sociétés, Commodore France peut être fier d'avoir agi de la sorte.*

Qu'est devenu AMAG?

A la suite de la découverte en kiosque de votre publication (numéro d'avril 1992), je vous ai adressé dans la même enveloppe, d'une part un abonnement à votre revue et d'autre part un abonnement séparé à **AMAG** (dix numéros de VHS SECAM) dont la publicité était faite à la page 9 du n°45. Jusqu'à ce jour, je n'ai absolument rien reçu de AMAG qui offrait en même temps et gratuitement une revue que j'avais choisie (Amiga Revue) que je ne reçois également pas.

Je vous serais très obligé de bien vouloir me faire savoir ce que vous avez fait de l'enveloppe incluse dans la votre, contenant mon chèque et ma demande de souscription à AMAG.

AmigaNews: *Immédiatement transmise à AMAG (à l'époque), votre lettre de souscription a été suivie, quelques mois après, par votre bien compréhensible requête. Nous publions donc la réponse de RMD, créateurs de AMAG.*

AMAG (suite...)

Suite à la lettre d'un de vos lecteurs, veuillez trouver ci-joint un point d'information concernant AMAG.

Son but était de rendre plus transparents les tests de produits liés à la vidéo et à l'Amiga, là où le support papier se révélait insuffisant (mettre en avant les qualités d'un genlock sans en montrer les résultats...) ainsi que des reportages sur les acteurs de la vie Amiga...

Ce projet s'est soldé par la création en BETA d'un premier magazine pour le mois de juin 92, ainsi que la moitié du numéro de juillet, avec des reportages sur le PC Forum et le SATIS, ainsi que des tests multiples... cf la publicité (Durée du magazine: 25 mn par mensuel).

AMAG est un magazine produit dans une optique professionnelle (à la base, un cadreur 537 et 327, BETA/BVU SP, Voix off professionnelle, monteur, régie, déplacement sur la France...), il fallait un certain quota d'abonnements pour assurer la pérénité du magazine.

Or ce quota n'a pas été atteint sur les deux parutions, et RMD ne pouvait continuer à perdre de l'argent sur ce produit, pourtant passionnant.

Aucun chèque reçu n'a été encaissé, et la direction a pris la décision de renvoyer les chèques avec le premier numéro de AMAG gratuitement, en attendant une éventuelle relance, et une concertation entre les différents acteurs du milieu Amiga.

Dans le même temps, RMD s'agrandissait et fusionnait avec la société VBC afin de devenir l'entité multimédia la plus importante de la région: PACA (location de matériel vidéo broadcast, régie BETA, régie BVU, cam BETA, mobil screen, multicaméra, infographie, 3D, location d'Amigas, de genlocks, de graphistes... en plus des activités de couvertures vidéo pour les chaînes TV.)...

Merci à tous ceux qui ont cru en AMAG, et qui pensent que l'Amiga n'a pas encore la place qu'il mérite en milieu professionnel... La société VBC continuera dans cette même voie, et l'aventure de AMAG n'est pas close.

J.C. Fouché, gérant de RMD dont la nouvelle adresse est:

VBC Label RMD, 152 rue Nicolas Chapuis, 83500 LA SEYNE/MER. Tél: 94.30.88.43, Fax:94.87.44.57.

Où est passé ACE MARKET ?

Suite à une publicité vue dans votre magazine (juin 92 page 37), je passais, début août, une commande de 500 disquettes (pour une valeur de 1400 FF) à la société ACE MARKET. Depuis, plus rien.

Tous les appels téléphoniques tombent sur un répondeur me disant que mon numéro (16.1.43.38.77.77) n'est pas disponible du fait de mon correspondant. Je leur ai donc écrit (il y a plus de deux semaines) en les invitant à me téléphoner pour me confirmer la commande. J'attends encore avec une certaine angoisse bien que le chèque n'a pas été débité.

Pour ma part, je ne crois pas à des vacances (1 mois et demi c'est bien long!! Non?) mais je voudrais être certain qu'ils ne pourront honorer cette commande avant de faire opposition sur le chèque. Vous êtes donc mon ultime recours face à un tel problème et je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'aider.

Régis Fabrègue (30)

Jérôme: *Ayant perdu nous aussi tout contact avec cette société de vente par correspondance, nous vous conseillons de faire* ***opposition*** *au chèque sans attendre, afin d'éviter tout problème ultérieur. Affaire à suivre...*

APPLIMATIC SA

REVENDEUR OFFICIEL COMMODORE

Ruelle Thomas 252
CH-1618 Châtel-St-Denis
Suisse

++41 21 9487185
++41 77 217485
FAX: ++41 21 9480748

Livrable immédiatement du stock !

Demandez notre catalogue !

Description	Prix (FRS)	Prix (FF) (Hors-Taxe)
AMIGA 4000, 25 MHz, ***68040*** **Nouveau!**	3990	15990
AMIGA 3000, 25 MHz, DD52 Mégas	2990	11960
SCANNER 24 bits EPSON **600 dpi**	2190	8690
HP DeskJet 500C Color + Driver Amiga	1190	4690
Kickstart ROM 2.0 Upgrade Kit	229	890
Platine Kickstart commutable 1.3 - 2.0	39	159
RAM 4 Mégas pour A3000 (Static column)	390	1590
Genlock A2300	119	490
A570 CD ROM - avec disque 600 DP	790	3200
QUANTUM 1225S 1,2 Gigas **Nouveau!**	3490	5590
SYQUEST interne 88 Mégas (avec 1 cart.)	990	3960
SYQUEST externe ...	1090	4300
Moniteur EIZO 9052S-M - 14"	990	3960
A-MAX II+, carte **émulation MAC**	890	3590
FileCard 120 Mégas pour A2000	990	3950

VENDS

Urgent Vds A2000 WB 2.0, TBE, complet avec emballage et accessoires d'origine + DD GVP 42 Mo série II TBE. Valeur neuf: 8300F. Vendu: 5600FF. Contacter Elie Winter au 42.41.90.71.

Vds cause achat carte 386 SX une carte permettant d'addapter le vortex AT ONCE 8MHz dans un 2000. Prix 300F. Tel: 88.06.16.88 HR.

Créatifs, Vidéastes, Infographistes! Unis, nous nous ferons connaître avec un maximum d'efficacité. Enregistrez vos coordonnées sur mon répondeur. Vous recevrez en retour les explications par écrit: Mr Gomez 62.92.21.25 (province.)

VDS A2000B + 1084S + DD 52 Mo + SCSI + lecteur 3" 1/2 + Digitaliseur son + interface MIDI le tout 9000F. TEL: 74.86.10.99 demender Lionel.

Vds carte controleur SCSI dataflyer 500F + carte dataflyer RAM, peuplée 2 Mo 900F + DD SCSI Quantum 170 Mo. TBE 2000F. TEL: 99.63.67.12. Hervé.

Vds Amiga 2000 Rom 2.0 (12/91), 2 drives + écran couleur + Citizen 120 D + 2 joy. + Maxiplan + Sbase + Prowrite + jeux originaux + livres (bible, 68000) + revues. Le tout 6500FF. Alexandre: 64.27.68.69.

Maintenant Manor peut aussi vous calculer vos images (real 3D) en 16 millions sur A 3000 - 18 Mo. Un problème en midi ? Envoyer-nous votre cahier des charges pour que l'on vous programme notre processeur midi. Contactez-nous aussi pour vos projets tels que: TV locale * K7 vidéo VHS * fims * sonorisations * stages dans la régiion Metz-Nancy etc... Consulter notre serveur minitel au 83.40.63.22 (+touche connexion/fin) Prix d'une communication de tel. Manor, 9 Av du Gal Mangin Bt "Les Pivoines", Entrée C - Appt 1009 - 54000 Nancy ou Diaso Joseph Quart. Mermoz Bt D2 54240 Joeuf.

Vds imprimante 9 aig. Commodore MPS 1230 avec tous accessoires (sauf cable) + doc d'origine + cartouche bleue. 750FF port compris. Christophe Tual Av. Beausoleil Les Laurières 64320 Bizanos. Tel: 59.30.00.19.

Vds A 3000, 25 Mhz, Disq dur 52Mo, 3Mo de RAM, nbreux utils DP, Prix: 15000FF, à débattre. Tel: HB 43.24.55.00 (Demander Thierry, Service Micro-Informatique).

Vds X-Power A500, Le livre du graphisme, Amiga programmer's handbook Vol 1 et 2, Programmation 68000- 68020, Clefs pour Amiga, Le livre du gfa basic, Génération 4 nø1 à 27, Commodore revue nø1 à 31. Tredez Jérôme. Tel: 22.93.02.38.

Vds A 2000B (mai91) + 1084 S + carte SCSI A2091 avec HD Qauantum 52Mo. Prix à débattre. Livraison posssible sur Paris ou Lyon. Tel: (16.1) 34.22.05.51 (Paris) ou 74.93.47.79 (Lyon). Demander Lionel.

Configuration complète Amiga 2000B. Unité centrale Amiga 2000B (révision6.2, 1Mo de chip ram), FlickerFixer (Désentrelaceur A2320), accélératrice 6830/25 2Mo ram 32 bits ext. à 4, coprocesseur et MMU (A2630), carte ext. de mémoire 4Mo ram 16 bits ext. à 8 (A2058/4), contrôleur GVP SCSI FastRoms, DD 80Mo rempli..., lect. de disq. supplémentaire: 13000FF; avec un moniteur SVGA neuf: 15000FF.

Vds A2000B Kickstart 2.04, moniteur 1084S, 2 lecteurs internes 3 1/2 + 2 lecteurs ext;: 3 1/2 et 5 1/4, 5Mo de RAM, DD Quantum 100Mo, carte PC-XT, FileCard 30Mo; imprimante 120D, manuels, livres, joys. et disqs. Prix: 10000FF. Tel: 48.59.38.97. Demander Cécile.

Vds carte passerelle AT 2286 avec lecteur 5 1/4 + docs. Prix: 1600FF. Tel: 56.06.14.32.

Affaire! Vds Amiga 500, wb2.0, 1Mo CHIP/FAST, AtOnce Plus (février92), DD 105Mo (avril 92) (PC& Amiga), Digit. Sononre haute qualité sonore, + de 200 disks jeux & divers (DD contient logiciels de valeur !) / livres (ROM Kernel, Revues,...), Moniteur couleur, livres, RKM, etc... Etat neuf. (configuration recommandée pour les programmeurs.) En prime, je vous offre une imprimante Mannesmann Tally MT81. Ensemble ou séparément, Tel: 16.1.64.97.17.11 (Frédéric). Région 13 & 84. Mon adresse : Mr Herque Frédéric, 47 Av. de la Victoire 13660 Orgon. Tel:90.73.01.19, demandez Frédéric.

Vds ou échange Polices Adobe. Tel: 63.58.49.00.

Vds A 2000 (année 1992) WB 2.04, 2Mo Chip RAM (Megachip 2000) Carte GVP A3001 33mhz avec 4Mo RAM 32 bits, 2 lect. int. 3,5", 2 DD Quantum AT 40Mo et 210Mo. L'ensemble 18000FF, donne avec un Printerface (2ème port parallèle) et une carte Commodore PC XT avec sont lect. 5 1/4. Tel: (16) 44.88.55.75 (répondeur).

Vds Amiga 3000 6Mo Ram, DD 120Mo, écran MultSyncro. Echange ordinateur de montage video (Videonics) contre Amiga 500 avec écran valeur 3500FF. Tel: 63.41.74.04 HB,20hrs.

Vds carte passerelle AT A2286 complète: 3000FF, Devpac 2: 400FF, livre sur le 68000: 200FF, Bible de l'Amiga + disq.: 200FF. Tel:21.26.13.62 Christophe (le week-end).

Vds A500/1.3 1Mo avec ext. mémoire Mnimax extensible 2Mo (soit 2,5Mo maxi) + switch & horloge + cartouche Nordic Poxer + souris & tapis Golden Image + 2 Joys. + cable peritel + nouveau lect. int. Epson + nouvelle alim. + 100 disks (aux choix: utils, dp, asm, démos, jeux...) Le tout avec manuels, disks, boîte d'origine: 3000FF. Tel: 87.31.02.79 demander Thami (dep.57).

AV. Amiga 2000 V2.0 5Mo + DD 40Mo Combo carte graphique Avidéo 24 bits + écran multisynchro Imp Canon BJ10 + DPaint IV, Prodraw, ProPage, Tad NB logiciels, livres, revues. Le tout: 20000FF. Tel: 51.56.49.79.

Vds divers logiciels & periph. Amiga. Originaux avec boîte & docs neufs. Prix intéressants. Liste sur demande. Mr Ikhlef 20 ter Al des mélèzes 88380 Arches. Tel: 29.32.76.58.

Offre exceptionnelle: vds pour A3000, 16Mo de ram 40ns seulement 2000FF les 4Mo. Contacter Lucas ou Jean-François au 61.49.03.91.

Vds A 2000B, 3Mo ram, mon. 1084S, 3 lect. 3"1/2, carte XT avec lect. 5"1/4, DD 40Mo, 2 joys., logiciels, manuels et journaux, imprimante Star LC10 couleur. Le tout: 9000FF. Tel: (1) 39.90.68.29 le soir.

Urgent: vds A500 + mon. couleur + DD A590 + ext. mémoire à 2Mo + carte PC KCS + 2e lect. 3"1/2 + 2 joys. + collection complète ANews + très nbreux logiciels professionnels et jeux. Valeur neuf: 13000FF, vendu 7500FF (à déb.). Tel: (1) 40.87.08.19 HR (demander François).

Vds barettes mémoire Simm 1Mo pour carte GVP, DataFlyer... 190FF; 4X1Mo: 700FF; Modem Digitech (19200Bds): 2800FF. Tel: Laurent (1) 48.69.27.81.

Vds Genlock 2500 Broadcast Satellite et télévision composite -Y/C- RBF -YUV avec Chroma Key. Modèle Rack 19". Très peu servi avec docs, cables et emballage: 11000FF. Filtre électronique Digigoldpro: 1600FF. Codeur CP10 RVB-Pal-Y/C: 750FF. Sculpt Animate 4D Turbo (version 68000-68020-68030): 2000FF. Deluxe Paint 3: 300FF- Vista Pro: 550FF. Tel: 75.42.35.55 (répondeur)- Fax: 75.43.59.75.

Vds Amiga 2000B rev6, WB 2.04, Ecs Denise, classeur: 3900FF; HD GVP 52Mo: 3000FF; multisynch 1960: 3000FF; 1084s: 1500FF; carte progressive 68040: 14000FF; syquest ext. 44Mo: 3850FF;livre de l'Amiga DOS, de la vidéo; Amiga Revue nø36 à Nø49, AmigaNews nø37 à Nø50. Le tout en TBE. Bernard Chappuis, Tel: (16) 31.86.66.71.

Vds: Amiga 3000/25Mhz, 3Mo de ram, 1 lect. 3"1/2, MD quantum 52Mo; NEC 4d multisynch 4D, 1024X768 lignes, 16' couleurs; Moniteur couleur 1084S PAL-Y-C 640X400 14' couleur; G.S.T. 2500 Pro, Broadast Béta, (composants Y-U-V); onduleur 400W; Souris infrarouge 250 dpi; Turbo Silver 3 + Terrain + Versions 680XO. Matériel utilisé 6 mos. Crédit bail, Tel HB: 61.34.94.31.

Vds A3000 25Mhz rev9.0 (août 1991) 4Mo Fast 32 bits ZIP 60ns, 2Mo chip 32 bits 80ns, Interface SCSII 32 bits (standart périph; MAC& IBM), DD quantum 52Mo 11ms de tmps d'accès. + 1Mo par seconde, Kickstart 2.1 & WB 2.1 (38.28) en français, Kickstart 1.3 pour compatibilité. Souris optique + 100 disk DP. Le tout pour 13500FF. (possibilité de paiement étalé dans le temps.) Perrin Nicolas. Tel: 43.81.44.57 après 19H.

Vds ProfessionalDraw 3.0: 600FF + HiSoft Basic 1.04 complet: 650FF + ScapeMaker 2.0: 200FF + DoctorAmi: 180FF + DoctorAlignement: 150FF. Tel: 63.58.52.40.

Vds Amiga 3000/100/6Mo + 1950 + Digiview + filtre Digigoldpro + Perfect sound + imprimante lcio couleur + Poss. Unix: 26000FF. Tel: 39.76.93.57.

Vds A2000B 01/92, A2091 HD 52Mb 3Mo ram, moniteur A1084S: 45000FB. DPaint 4: 3000FB, BroadTitler: 9000FB, Digiview gold: 4000FB, Genlock- GES Y/C: 20000FB ou offre pour tout. Video V-VHS Pro JVC- S605E: 70000FB. Belgique. Tel: 32.2.344.35.82 le soir.

Vds A3000, 12Mo ram 32bits, 2Mo chip, DD SCSI quantum 210Mo, Drive haute densité, moniteur 1950, souris, clavier, manuels... Sans écran: 20000FF, avec écran: 22000FF, à débattre; Excellent état. Tel: 42.73.13.45, province.

Vds cause Armée, Amiga 2000 + mon. coul. + DD 52Mo + carte ext. mémoire 2Mo + 2ème lect. int. + carte XT/PC + lect. PC 5'1/4 int. + joys. PC CGA + joys. + discs. + revues. Prix: 7500FF. Tel: 87.36.53.81 ou rep. 87.36.55.12 après 19H.

Réaliser vous-même un Interface Double Port Parallele compatible avec tous les Amiga, facilement et à peu de frais. Envoyer une enveloppe affranchie à vos nom et adresse pour recevoir les plans et documents nécessaires à son montage. Philippe Godin 5 rue Berthelot 60570 Andeville.

CHERCHE

Groupe de démos sur Amiga recrute coders, graphistes, musiciens, dans la région parisienne si possible!!! Ecrivez à: Massamba Ulrich, 11 Al Francis Carco 93240 Stains. Hi To Skull, D.Knight, Gun, Chud, Hypnos.

Femme Infographiste cherche emploi dans la région parisienne, Amiga 2000. Logiciels: DPaint IV, Amiga Vision, Scala, Digiview, Scanlab 100, AVideo, Carte Archos, Superback. Contacter Milada Guigui, 26 bis rue de Paris, 92110 Clichy. Tel: 47.31.01.20.

Cher. coders, graphistes et musiciens pour compléter groupe légal de démos sur Amiga ! Contacter: Massamba Ulrich, 11 al. Francis Carco 93240 Stains. Hi to Hypnos, Liquid, Intense, Eoc 1999, Symbiosis, Corpse...

Ach. A 2000B en B.E. pour 2500FF, ach. aussi moniteur pas cher. Contacter Simon au 22.92.66.03 après 19H (région 80 si poss.).

Réalise et propose services en infographie (dessin animé, logos, 2D, 3D, titrage, etc...) Etudie toutes propositions. Vds également CDTV (affaire-urgent) Tel: (1) 45.78.67.54 à Paris

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix,** 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image,** Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS. Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8 (Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

FRANCE

Pour connaître les points de vente le plus prés, contactez DistriMedias (Mr Vernhes) à Toulouse, tél 61-15-15-30, FAX 61-78-30-01

CLUBS
(rubrique gratuite)
FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-52-66-97
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31
83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêchers 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, 1979- 1981 chaussée de wavre 1160 BRUXELLES XVI. BBS: ++32.2/ 678.36.65 V21-V22-V22b 8N1 24h/ 24, 7j./7. FAX: 322/673.74.05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 621 Succursale Victoria Westmount (Québec) CANADA H3Z 2Y7

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force, Case Postale, 1870 Monthey 2
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros.....290F
Pour l'étranger (tous pays).....345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

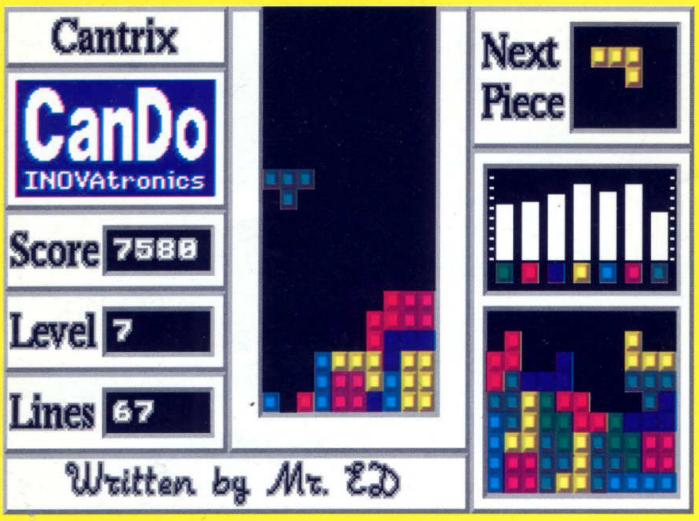
En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.42.65.75

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

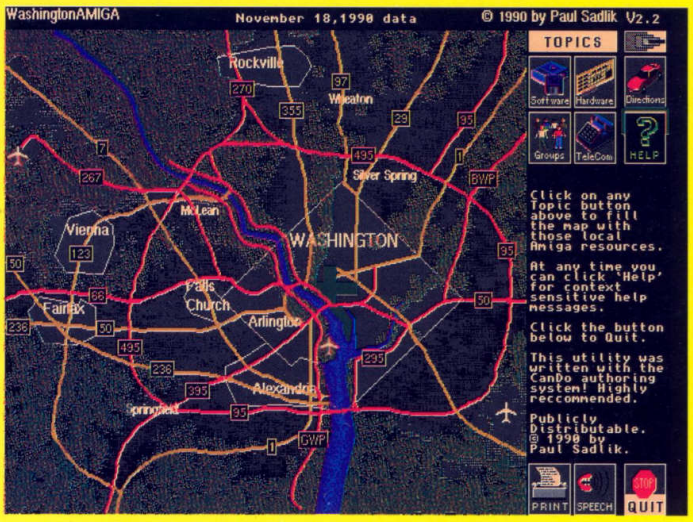
Date d'éxpiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

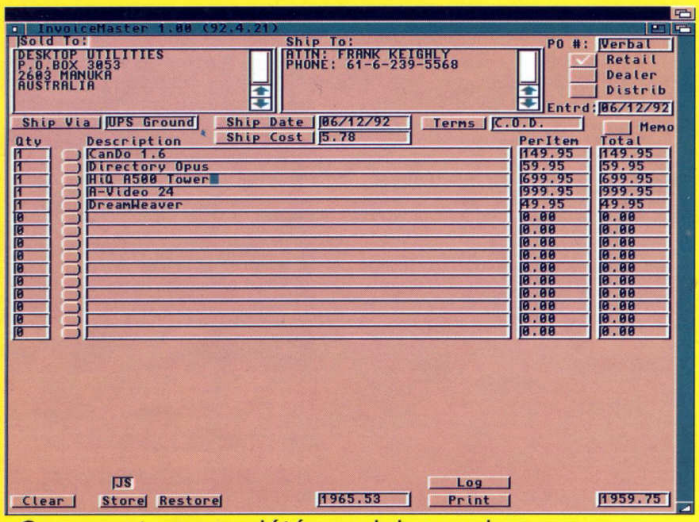
Enfin disponible en français !



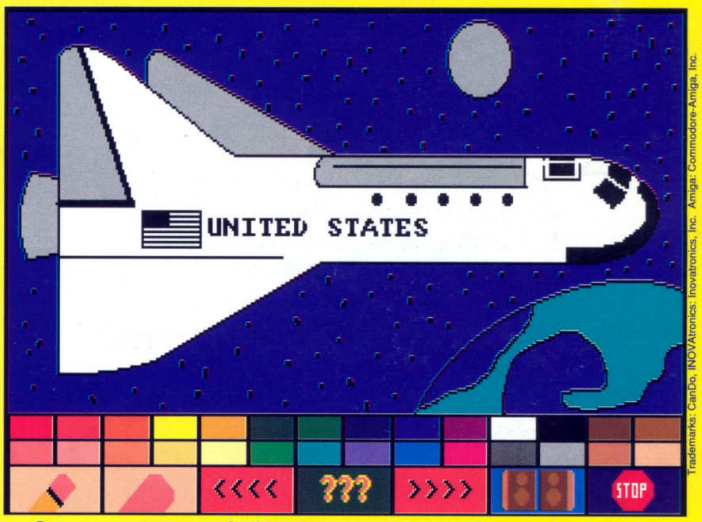
Qu'est-ce qui est unique concernant la version de ce jeu ?



Comment dites-vous au reste du monde quelles sont les sources Amiga dans votre ville ?



Comment une société en pleine croissance garde-t-elle trace de toutes ces factures ?



Comment empêchez-vous vos enfants de vous rendre fou un Samedi après-midi pluvieux ?

Trademarks: CanDo, INOVAtronics: Inovatronics, Inc. Amiga: Commodore-Amiga, Inc.

Ils l'ont fait avec CanDo.

Scénario I: Vous vous asseyez devant votre Amiga, vous demandant qui peut bien proposer un programme combinant quiz/base de donnée (que vos enfants aimeraient). L'été se transforme en automne. La frustration s'installe.
Scénario II: Vous venez juste de rêver d'un logiciel excellent que vous ne pouvez trouver nul part. Etant du style CanDo, vous le faites vous-même : fenêtre, lettrages, menus, animations, sons, et beaucoup plus, vous contrôlez tout.

Encore hésitant ?
Alors essayez CanDo - Test Drive et découvrez pourquoi plusieurs milliers d'utilisateurs Amiga aux Etats-Unis travaillent chaque jour avec CanDo. CanDo - Test Drive (évaluation) ne coûte que 75 F, et quand vous achèterez la version complète, nous vous déduiront les 75 F.

C'est aussi amusant qu'il y paraît.

Le plus beau, c'est que vous obtenez exactement ce que vous voulez en un minimum de temps et d'effort. Et si vous êtes un programmeur, souvenez-vous que CanDo peut faire de beaucoup de grands projets un travail court.

N'hésitez pas ! Essayez par vous-même !
Nous sommes sûrs que vous aimerez CanDo.

CanDo V2.0 : 995 f TTC !

INOVAtronics
Be More Productive.

France, Belgique et Suisse, distribution : VSPFE, 36 rue des Prés Bataille, 77220 TOURNAN
Téléphone : (16-1) 64.07.19.76 FAX : (16-1) 64.42.04.10 Minitel : 36.15 VSPFE
Inovatronics, Inc., 8499 Greenville Avenue, Suite 209B, Dallas, TX 75235 USA

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.

Révolution vidéo !

- ▲ *Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.*
- ▲ *DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.*
- ▲ *Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.*
- ▲ *DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.*
- ▲ *Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.*

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.

Caractéristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

NOUVEAU PRIX 3990 F TTC
Prix au 1/11/1992

DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs

DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.

DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.

DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

DIGITAL
CREATIONS

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846